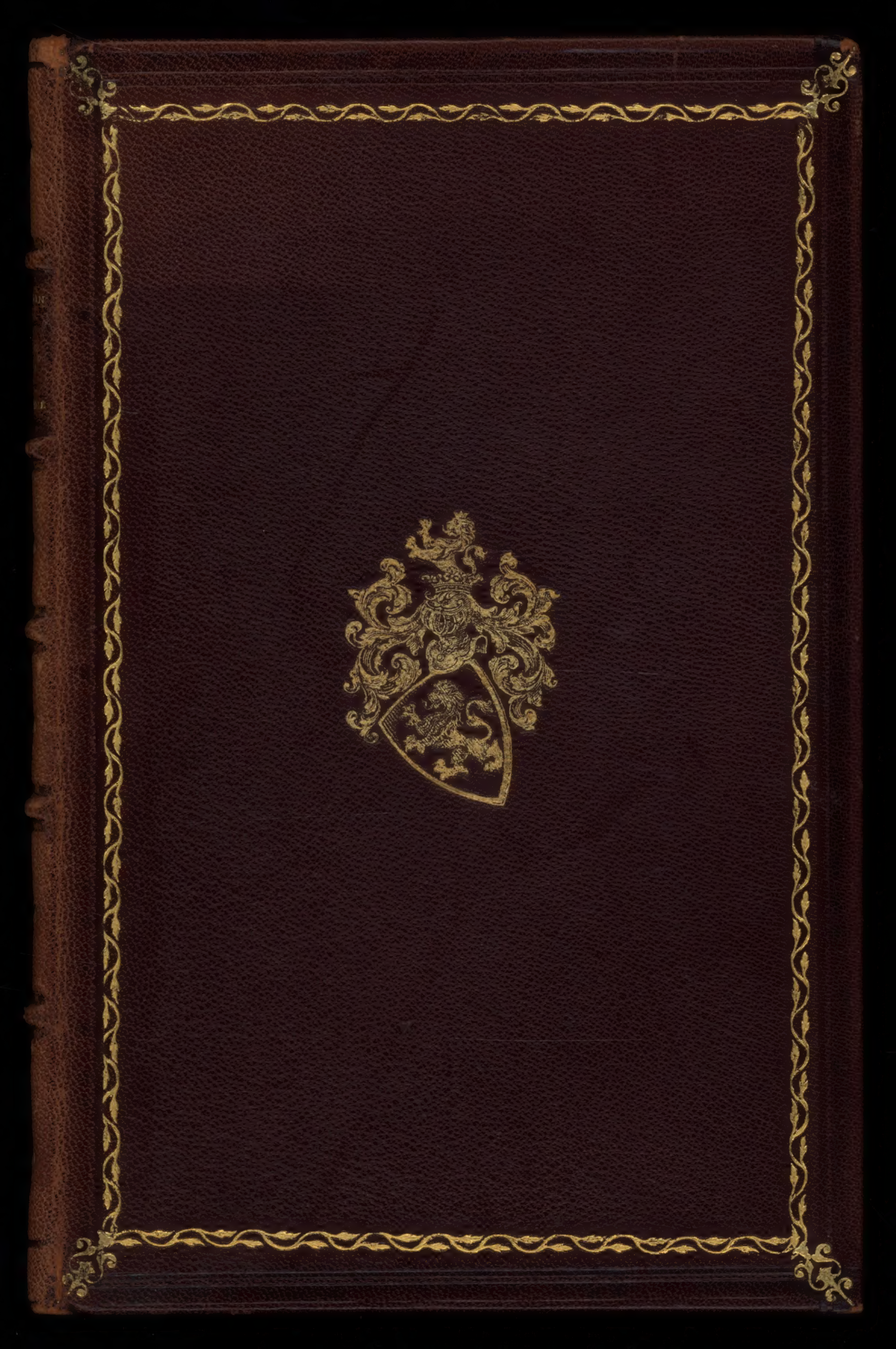
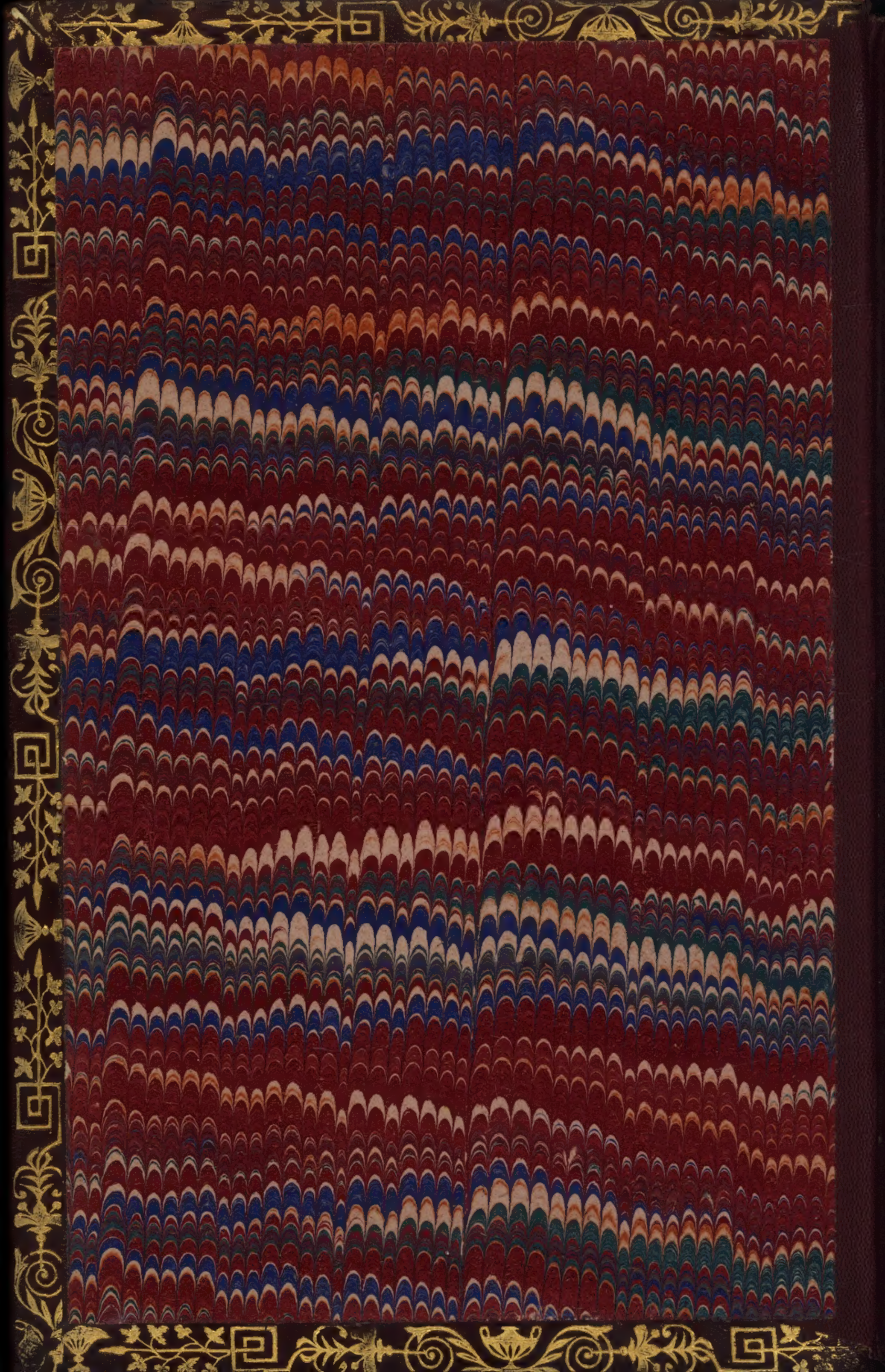





Agry Gr
Ex Libris
Chev. A. de Melotte

TRAITÉ

D'ESCRIME,

A PIED ET A CHEVAL.

Ouvrages du même auteur, qui se trouvent chez
MAGIMEL, ANSELIN et POCHARD.

LE GUIDE DES OFFICIERS DE CAVALERIE, divisé en cinq parties, que l'on peut se procurer ensemble ou séparément.

La première traite de l'administration et comptabilité en général;

La deuxième, de l'habillement, équipement, armement et harnachement;

La troisième, de l'hippiatrique régimentaire;

La quatrième, de l'Equitation;

La cinquième, de l'Escrime.

Un vol. in-8°, avec gravures. Prix, broché, 9 fr. 50 cent., et 11 fr. 50 c. franc de port.

LE MANUEL DE CAVALERIE, à l'usage des Officiers et Sous-Officiers de cette arme, contenant l'analyse des devoirs de chaque grade dans toutes les positions, en temps de paix comme en temps de guerre. — In-8°. Prix : 4 fr., et 5 fr. franc de port.

MÉMOIRE SUR LES CHEVAUX ARABES; projet tendant à augmenter et à améliorer les chevaux en France; Notes sur les différentes races qui doivent être préférées à ce sujet; Réflexions sur l'administration des haras; Instruction pour les propriétaires qui font des élèves; Connaissances nécessaires pour faire un bon choix d'étalons et de chevaux de guerre; Beautés et Défectuosités; Notes historiques et topographiques sur l'Egypte; Etat militaire des Egyptiens; la force des Troupes et les noms des Beys et Commandans de Mamelucks en 1798, lors de la conquête de l'Egypte par les Français; Mœurs et Commerce des habitans. — In-8°, avec gravures. Prix : 2 fr. 50 c., et 3 fr. 50 c. franc de port.

TRAITÉ D'ESCRIME,

A PIED ET A CHEVAL,

CONTENANT

LA DÉMONSTRATION DES POSITIONS, BOTTES, PARADES, FEINTES, RUSES, ET GÉNÉRALEMENT TOUS LES COUPS D'ARMES CONNUS DANS LES ACADÉMIES;

PAR LE CHEVALIER CHATELAIN,
OFFICIER SUPÉRIEUR DE CAVALERIE.

SECONDE ÉDITION,

Revue, corrigée et augmentée des Leçons du maniement du Sabre à pied et à cheval.

A PARIS,

Chez MAGIMEL, ANSELIN et POCHARD, Libraires pour l'Art militaire, rue Dauphine n° 9.

Et chez DELAUNAY, galerie de bois, Palais Royal.

1818.

AVERTISSEMENT.

Il existe un grand nombre d'ouvrages sur l'escrime; et la plupart sont tellement anciens, qu'on ne les trouve qu'avec peine; ils renferment d'ailleurs une infinité de vieux coups d'armes réformés dans nos académies. Il est assez difficile d'établir un mode général et uniforme de faire des armes; chaque maître tient à sa méthode, et chaque amateur a un jeu différent. Nous nous sommes donc contenté de donner des principes certains sur les positions, fondés sur l'anatomie; de détailler les bottes et parades, la mesure, les temps, les appels et attaques, les feintes, et généralement tout ce qui constitue l'art de l'escrime; et nous avons terminé par quelques observations sur celui que l'on pourrait pratiquer à cheval.

Tout cela nous a paru faire partie essentielle des connaissances d'un officier, obligé,

par état, à porter l'épée, et par conséquent à savoir s'en servir.

Cet exercice n'est pas moins intéressant pour les jeunes gens que leur fortune et leur rang appellent un jour à des fonctions importantes. Il développe les moyens physiques, leur donne de la grace et de la souplesse, et leur apprend enfin à connaître la dignité de l'homme. Loin de nous l'idée d'écrire pour ces perturbateurs de l'ordre social, chez qui l'adresse devient un vice, en les rendant querelleurs et entreprenans envers des hommes moins exercés qu'eux; c'est plutôt pour se garantir de leurs insultes qu'un jeune homme qui se destine à fréquenter le monde doit pratiquer cet exercice. Il est des circonstances où l'homme le plus paisible est obligé de répondre à un affront fait à son honneur ou à celui des personnes qui lui sont le plus chères; enfin pour celui qui doit voyager, et pour mieux dire, dans toutes les circonstances de la vie, il est nécessaire de savoir faire des armes, non pour attaquer, mais pour se défendre. Tous ceux qui reçoivent une éducation distinguée ne peuvent pas plus se dispenser d'apprendre à faire des armes qu'à monter

à cheval, exercice également propre au développement des qualités physiques.

Nous nous sommes donc attachés à raisonner le mécanisme des armes, pour faire connaître à nos lecteurs l'effet des mouvemens et la cohérence de toutes les parties qui composent un individu. Nous avons surtout employé les expressions techniques, ce que la plupart des maîtres des régimens négligent, par la difficulté qui existe de se procurer des ouvrages sur l'escrime.

Quant aux notions que nous donnons sur l'escrime à cheval, nous estimons que cet exercice, répété souvent, donnerait aux cavaliers l'adresse et l'agilité nécessaires, et enfin une certaine assurance qui résulte toujours de l'idée que l'on est plus adroit et plus exercé que l'ennemi que l'on a à combattre.

Cet ouvrage est orné de plusieurs planches gravées avec soin, et indiquant les différentes positions.

Notre but étant d'encourager un exercice propre à développer les mouvemens, à donner aux articulations l'élasticité et la légèreté nécessaires, nous avons mis tous nos soins à ne

rien avancer qui ne soit mûrement réfléchi, et enfin à présenter au public un ouvrage qui puisse être de quelque utilité, en offrant aux amateurs des détails nécessaires à la perfection des armes, et qui, quoique légers en apparence, n'en sont pas moins d'une grande conséquence (1).

---

(1) Cet ouvrage fait partie de celui intitulé *le Guide des Officiers de cavalerie*, divisé en cinq parties, que l'on peut se procurer ensemble ou séparément.

La première traite de l'administration et de la comptabilité en général; la deuxième, de l'habillement, équipement, armement et harnachement; la troisième, de l'hippiatrique régimentaire; la quatrième, de l'équitation; et la cinquième, de l'escrime.

TRAITÉ D'ESCRIME.

INTRODUCTION.

L'ART de l'escrime remonte à la plus haute antiquité. Du moment où il a existé des hommes, on a connu les querelles, les haines et les dissentions. Le besoin de défendre ses propriétés, ses parens, ses amis et sa personne, a donné l'idée de se forger des armes. Dès-lors le fer a pris la forme d'une lance, d'un javelot; d'un glaive (qui ressemble le plus à notre épée), et d'une quantité d'autres armes qui varièrent par rapport aux circonstances, aux lieux, aux goûts, aux mœurs et à l'adresse de leurs inventeurs. L'existence des armes a nécessité la recherche des moyens les plus propres pour s'en servir. On croit que les Athéniens furent les premiers qui établirent des règles sur la pointe, car l'épée, reconnue comme l'arme la plus meurtrière et la plus dangereuse en raison de sa légèreté, est celle dont l'usage devint le plus fréquent. Dans la suite, les Romains s'illustrèrent dans l'art de l'escrime, auquel ils se livrèrent avec passion, et qu'ils astreignirent à des principes méthodiques.

Ces principes des anciens n'étant pas parvenus jusqu'à nous, cet art resta long-temps dans l'enfance,

et éprouva des variations infinies. Chaque auteur établissait des réformes et des innovations, de manière que l'escrime faisait tantôt un pas vers la perfection, et tantôt semblait rétrograder.

C'est à Henri de Saint-Didier, qui jeta les premiers fondemens de l'escrime en France, en 1573, que l'on doit les élémens de cet art; mais il ne fit que l'ébaucher, et désigna les différentes bottes sous les noms de *main drette*, *renverse*, *fendante*, *estocade* et *imbroncade*.

Pater, qui écrivit après lui, détermina les différentes nuances des gardes et estocades, et leur assigna les dénominations de *prime*, *seconde*, *tierce*, *quarte* et *quinte*, dénominations que nous avons conservées.

. En 1635, Ducoudrai donna l'idée de l'extension du pied droit en tirant une botte; et en 1660, Bologèse, auteur italien, pratiquait également l'extension en portant un coup, mais en faisant incliner le corps en avant, sans mouvement du pied droit.

Le célèbre Leperche, que l'on croit fils de Ducoudrai, faisait, seize ans après, mettre en garde sur la pointe du pied droit, et détacher l'estocade en levant le talon gauche. Il n'enseignait plus la prime ni la quinte, qui parurent oubliées de son temps; mais il démontrait déjà six bottes et cinq parades; ce qui prouve que les anciens s'attachaient plus à tirer qu'à parer; méthode que l'expérience a détruite, en nous convainquant de la nécessité de savoir plutôt parer qu'attaquer.

En 1686, M. de Liancourt fit un ouvrage estimé

sur l'art de faire des armes, et réforma un grand nombre d'abus.

L'escrime avançant à pas lents vers la perfection, fut encore l'objet des méditations de plusieurs auteurs, tant français qu'étrangers, parmi lesquels on doit distinguer Danet, qui publia, en 1764, un traité sur l'art des armes, qui mérite une place distinguée.

L'art de l'escrime est un exercice noble; il est le soutien de la bravoure, ainsi que l'appui de la justice et de la raison, et la sûreté de l'Etat. Il nous donne les moyens de nous défendre lorsque nous sommes attaqués; il nous apprend à nous servir de notre épée, et nous fait acquérir, par des principes sûrs et démontrés physiquement avec une exactitude consacrée par l'expérience, la souplesse et l'adresse qui nous sont nécessaires pour nous garantir d'un coup qui peut nous blesser ou nous tuer, et enfin à riposter avec avantage.

Il nous donne l'assurance devant un ennemi acharné à notre perte. La certitude de notre adresse nous inspire une confiance que la bravoure seule ne peut procurer. L'intrépidité ne suffit pas contre l'intrépidité: ce n'est plus le mépris du péril qui peut faire triompher; c'est l'adresse, c'est la science de porter avec sûreté des coups à son ennemi, et celle d'écarter les siens. Ce n'est donc que la pratique des armes qui peut procurer cette adresse. Il est par conséquent de l'intérêt et de la conservation de chaque individu, appelé par son état ou sa fortune à parcourir le monde, de se rendre habile à cet exercice.

Un jeune homme, dans la fougue de ses passions,

exposé, par sa témérité ou son étourderie, à une foule de périls, y succombera, peut-être, s'il ne possède pas l'expérience des armes, et laissera à ses parens les tristes regrets d'avoir négligé cette partie essentielle de son éducation. Que l'on ne pense pas, cependant, que cet exercice inspire de la présomption, qu'il porte à attaquer témérairement, l'expérience prouve le contraire. Plus on s'est perfectionné dans cet art, plus on en connaît le danger ; et c'est alors que la prudence nous éclaire de ses conseils, et qu'elle ne cède qu'à la voix impérieuse de l'honneur fortement et légitimement offensé, qui réclame la réparation qu'il mérite. Un autre, au contraire, qui n'a fait qu'un léger apprentissage, croit avoir atteint le suprême degré de la supériorité ; cette folle idée le rend susceptible, et le jette à tout moment dans de périlleuses situations, dont il est moins capable de se tirer avec avantage.

La pratique des armes développe la force, la grace et l'aisance ; elle donne à l'homme un air d'assurance noblement réservée ; elle lui inspire la prudence et la sagesse, en lui découvrant les écueils, et fait naître chez lui les premiers sentimens du véritable honneur, de la valeur, et l'émulation de la gloire. C'est surtout pour les jeunes militaires qu'il est nécessaire de connaître les vraies obligations de l'honneur.

Il ne consiste pas dans le nombre de combats particuliers, plus avilissans qu'honorables : ce n'est que pour leur défense personnelle qu'il les autorise à s'engager dans une affaire sérieuse. Il nous oblige à remplir religieusement nos devoirs et nos engagemens. Il

n'y en a aucun à attaquer, pour quelque cause que ce soit, un homme qui n'attente pas à notre vie. Il est fondé sur la justice, la raison et la sagesse, et toutes les actions qui n'ont pas ces trois vertus pour base, ne peuvent faire partie que du faux point d'honneur, esclave du préjugé, fruit d'une présomption susceptible qui nous porte à nous croire offensés de la moindre chose. Ce dernier est la source de l'usage inhumain du duel, fléau de la société, qui rend les hommes barbares, détruit la discipline militaire, et que les lois divines et humaines réprouvent et défendent fortement.

Les vertus sociales élèvent seules un citoyen au-dessus de ses compatriotes ; et l'honneur, ce bien particulier qui ne peut être partagé, qui n'appartient qu'à l'homme sans peur et sans reproches, en lui défendant formellement de verser, pour des puérilités, le sang d'un de ses semblables, lui ordonne d'employer sa valeur et ses armes contre les ennemis de l'Etat.

Le goût des plaisirs en France étourdit tellement la jeunesse, qu'on la voit dédaigner de se rendre habile dans un exercice qui faisait autrefois l'amusement et l'orgueil de la noblesse, qui est propre au développement des qualités physiques et morales, qui inspire à l'homme des sentimens d'humanité et de grandeur d'ame, lui fait connaître sa dignité, lui apprend à être circonspect, et le met à même d'être utile à son pays.

Tous les arts d'exercice sont encore propres à entretenir la santé, et celui de l'équitation offre principalement cet avantage. Ces deux arts, si nécessaires à la cavalerie, méritent l'attention particulière de MM. les

officiers, et font une partie intégrante de leur instruction, ainsi que de celle des jeunes gens qui se destinent à porter l'épée, ou que leur fortune ou leurs affaires mettent à même de voyager.

Dans les régimens, l'institution des salles d'armes offre de grands avantages. Etant sous la surveillance immédiate des colonels ou lieutenans-colonels, l'influence des maîtres ne peut qu'être profitable à la discipline. Elle procure à tous les individus qui les composent, les moyens de s'exercer à un art utile, qui cimente l'esprit de corps, duquel on retire de grands fruits, soit en temps de paix, soit en campagne. C'est là où est ouvert le vaste champ de la gloire, sur lequel l'habileté des armes et de l'équitation fait cueillir des lauriers; c'est là où la certitude de son adresse donne un libre essor à la bravoure de chaque guerrier, où il expose hardiment sa vie pour sauver celle de son chef ou de son camarade, et où l'expérience des armes lui permet de combattre avec utilité pour l'honneur et l'intérêt de son pays.

1.

Nous avons dit que l'escrime était l'art de se défendre, en se servant de son épée pour parer les coups de l'adversaire et lui en porter soi-même.

Cet art consiste donc dans la science des mouvemens nécessaires pour porter des coups à l'ennemi et éloigner les siens. On nomme les premiers *bottes*, et les seconds *parades*. Il enseigne ensuite à simuler des mouvemens pour tromper l'ennemi par de fausses attaques, appelées *feintes;* on met en pratique tous ces principes dans un assaut, qui nous offre véritablement l'image d'un combat.

Nous ferons connaître avant la composition de l'épée, la position la plus favorable pour s'en servir, position que l'on nomme *garde;* la manière de marcher et de rompre, et enfin ce que c'est que la mesure, les appels, les attaques, les engagemens et dégagemens, les oppositions et les temps.

Ces principes s'apprennent d'abord avec un fleuret, mais peuvent se pratiquer avec nos sabres droits ou fortes épées de grosse cavalerie.

Nous finirons ce Traité par des principes généraux sur l'escrime à cheval, principes que l'on ne peut pratiquer qu'après s'être habitué au maniement des armes à pied.

Composition de l'Epée.

2.

L'épée est une arme de main que l'on porte au côté; cette arme perce et coupe : elle est composée d'une

lame, d'une garde, d'une poignée et d'un pommeau, à quoi l'on peut ajouter le fourreau, le crochet et le bout.

La lame est un morceau d'acier qui a deux tranchans, deux plats, une pointe et la soie.

Le tranchant, en terme d'escrime, le vrai tranchant est la partie avec laquelle on se défend; c'est celle qui est du côté gauche de la lame quand on a l'épée à la main; et quand on est en garde, le vrai tranchant est à gauche.

Le faux tranchant est celui dont on fait rarement usage; il est du côté droit de la lame.

Le tranchant se divise en trois parties, qu'on appelle le talon, le fort et le faible.

Le talon est le tiers du tranchant le plus près de la garde.

Le faible est le tiers du tranchant qui fait l'extrémité de la lame.

Le fort est le tiers du tranchant qui est entre le talon et le faible.

Le plat est la partie de la lame qui est entre les deux tranchans.

La pointe est la partie de la lame avec laquelle on perce l'ennemi.

La soie est la partie de la lame qui passe dans la poignée.

La poignée est la partie de l'épée par laquelle on la tient. Elle doit être presque carrée, pour l'empêcher de tourner dans la main.

La garde est la partie de l'épée qui garantit la main.

Le pommeau est la partie de l'épée à l'extrémité sur laquelle on rive la soie et où elle est attachée.

D'autres personnes divisent l'épée en trois parties ; en fort, demi-fort et faible : le fort de l'épée est la partie la plus près de la garde ; le demi-fort est au milieu du fort et du faible ; le reste compose le faible, qui va jusqu'à la pointe.

Choix des Lames.

3.

Le choix d'une lame est d'une grande importance : il faut avoir attention qu'elle soit polie et unie de manière à ce qu'en la passant entre les doigts on ne sente aucune onde ; elle doit être exempte de pailles, soit en travers, soit en longueur : les pailles sont des petites veines noires qui font casser la lame lorsqu'on s'en sert ; pour l'essayer, on la pousse contre un mur ; elle doit se redresser après l'avoir courbée assez pour que la pointe ne soit éloignée que de dix-huit à vingt pouces de la soie, et sans conserver aucun pli ; dans le cas où il en existerait, elle doit être rejetée comme n'étant pas d'une bonne trempe ; il faut la courber sur les deux sens.

Observations sur la manière de monter l'Epée.

4.

Pour être certain que son épée sera bien montée, il faut le faire faire devant soi. On doit observer que la soie ne doit jamais être limée ni diminuée pour entrer dans la poignée, parce qu'étant proportionnée à la lame, si on lui ôtait de sa grosseur, ce serait lui

ôter sa solidité, et s'exposer à ce qu'elle casse ; elle doit donc entrer de force dans la poignée ; tous les vides bien remplis, afin qu'elle ne vacille pas : la soie doit être rivée solidement sur le pommeau sans en rien ôter avec la lime.

La garde un peu inclinée en quarte pour faciliter les dégagemens, et proportionnée à la grandeur de la main, ce qui fait qu'on tient l'épée plus solidement.

La lame, pour être commode, doit avoir de 30 à 32 pouces, ou 806 à 860 millimètres de longueur. Les épées trop longues sont désavantageuses, en ce que l'on est obligé de ramener le bras à soi pour faire agir la pointe, si la mesure est serrée (1).

Choix des Sabres de grosse cavalerie et cavalerie légère.

5.

Un officier de cavalerie doit faire une attention particulière au choix de sa lame de sabre. Il ne suffit pas d'être brave ni de savoir se servir de son arme, il faut encore être armé de manière à pouvoir seconder sa valeur, et ne pas risquer, le moins possible, d'avoir un sabre sujet à casser.

Les commandes de sabres et d'épées se font quelquefois par écrit : les fournisseurs emploient des

---

(1) Un major des gardes-du-corps (en 1786), à qui un mauvais plaisant dit qu'il avait une épée bien courte, le major à qui ce langage déplut, lui répondit : Si elle est courte, elle est souple. Le plaisant ne demanda pas le reste.....

lames qui ont de l'apparence et les dimensions, et s'inquiètent fort peu de la qualité de la trempe; les sabres sont livrés montés; on ne regarde souvent que la dorure de la garde et du fourreau, sans examiner la trempe, la force de la soie et les défauts que peut avoir la lame: il faut, dans tous les cas, les faire démonter pour éprouver et examiner les lames avec une scrupuleuse attention.

On s'assure qu'elles sont bien polies et unies; on ne doit sentir aucune onde sous les doigts; elles doivent être exemptes de défauts nuisibles à leur solidité, tels que traverses et doublures, principalement sur le tranchant; il faut ensuite les fouetter vigoureusement des deux côtés, sur un billot bien uni; puis on place la pointe des lames de grosse cavalerie sur une planche à terre, éloignée d'un mur de trois pouces, et celles de cavalerie légère sur une planche éloignée de quatre pouces du mur; on appuie fortement sur la soie jusqu'à ce que la courbure que fait la lame touche le mur; si elles se redressent bien et qu'elles ne soient ni faussées ni arquées, c'est une preuve qu'elles sont d'une bonne trempe; mais si la courbure est marquée, on peut les rejeter.

On peut voir, au surplus, ce que dit à ce sujet M. le général Gassendi, dans son règlement sur les armes blanches.

De la Garde.

6.

Se mettre en garde, c'est prendre la position la plus avantageuse pour attaquer et se défendre; il faut, dans

la garde, que le corps soit d'aplomb sur les hanches, et aisé, et que l'homme soit placé avec grace et sûreté.

On ne peut déterminer une position générale pour le poignet droit, parce que cette position varie suivant la taille du tireur, et suivant celle de son adversaire. Un homme grand devant un petit, doit baisser son poignet plus bas qu'à sa garde ordinaire ; un petit devant un grand, doit l'élever davantage.

Dans la garde que nous allons indiquer, nous donnerons la position du poignet, supposant que l'on ait devant soi un adversaire de même taille. Il ne reste ensuite qu'à baisser ou hausser le poignet suivant le cas.

Pour être en garde,

Le corps doit être placé de manière qu'il présente le profil à l'adversaire ;

Le pied droit en avant dans la direction du corps, éloigné du coude-pied gauche d'environ deux semelles, ce qui varie par rapport à la taille du tireur ;

Le pied gauche posant bien à plat sur le sol, tourné en dehors de manière à former une équerre avec le talon droit ;

Les genoux assez pliés pour que le droit soit d'aplomb sur la cheville, et qu'une ligne tirée du gauche soit perpendiculaire avec la pointe du même pied ;

Le corps bien appuyé sur les hanches, droit et soutenu, portant davantage sur la hanche gauche, sans pour cela pencher en arrière, de maniere à ce que les mouvemens de la jambe droite soient libres pour l'extension ; il doit être assez effacé pour que les épaules, les pieds et le bras droit aient la même direction, ce

qui facilite le développement en avant sur une ligne parfaitement droite;

Le bras droit doit être étendu de manière à conserver une liberté entière pour les mouvemens du poignet, qui sera plus élevé que la saignée, afin que le bras décrive un arc de cercle imperceptible, et puisse garantir par ses oppositions, les coups qui pourraient lui être portés par son adversaire; le coude rentré en dedans.

La main gauche à la hauteur de la tête, les doigts demi-pliés et en dessus, le bras gauche arrondi, formant un demi-cercle, le coude un peu en dehors; il doit être libre dans toutes les articulations, et tomber le long de la cuisse gauche, dans la direction du pied droit au moment de son extension;

Les épaules bien effacées;

La tête droite regardant dans la direction de l'épaule droite; elle doit se mouvoir librement sur le tronc, sans pencher d'aucun côté, les yeux fixés sur ceux de l'adversaire; les yeux étant le miroir de l'âme, indiquent ses desseins;

Le corps, dans cette attitude, reposant sur les deux os appelés *fémur*, l'équilibre sera gardé; toutes les parties seront dans un état de souplesse convenable, de manière que les impulsions données se communiquent facilement et rapidement.

Position de l'Epée dans la main.

7.

L'homme placé ainsi tient l'épée dans la main

droite, les doigts fermés, le pouce allongé dans la direction du plat de la poignée; le pommeau, à la naissance de la paume de la main, prend la direction du dessous de l'avant-bras, la pointe de l'épée un peu plus élevée que la poignée : il faut éviter de trop la serrer entre les doigts et la paume de la main, pour prévenir l'engourdissement des muscles; on doit la tenir avec force seulement en portant une botte ou en exécutant une parade : il y a des circonstances où les deux premiers doigts doivent s'entr'ouvrir pour rendre plus facile l'exécution de quelques mouvemens.

De la Garde des Gauchers.

8.

Tout ce que nous venons de dire pour les droitiers, peut convenir aux gauchers, à l'exception que l'épée est dans la main gauche; ils doivent observer seulement d'avoir le corps plus effacé et le poignet un peu plus haut, afin d'être plus couverts, plus garantis des coups-de-temps, et plus en état de parer et riposter en se découvrant moins. Comme tout ce que nous dirons dans la suite peut être également exécuté par les gauchers contre des gauchers et des droitiers, nous nous contenterons de dire que le jeu des gauchers n'est pas plus dangereux que celui des droitiers; c'est le peu d'habitude que l'on a de s'exercer contre eux qui déconcerte quelquefois. Les maîtres obvieraient à cet inconvénient en se mettant à même de parer de temps en temps les bottes de leurs élèves avec la main gauche, donner leçon de cette main; ils les habitueraient à

connaître ce jeu, et les mettraient en état de ne plus être embarrassés lorsque, dans un assaut, ils se trouveraient en face d'un gaucher; ce qui prouve ce que nous disons, c'est qu'un gaucher tirant contre un gaucher, est encore plus déconcerté qu'un droitier. Au reste, la nature porte l'adresse à la partie que l'on exerce le plus, et un gaucher peut parfaitement tirer de la main droite, comme un droitier de la gauche, s'ils veulent l'un et l'autre se livrer avec constance à l'exercice nécessaire pour y parvenir. On peut en voir l'exemple par ceux qui perdent un bras; obligés de faire faire à celui qui leur reste, ce que tous les deux faisaient, la nature semble vouloir les indemniser en multipliant, pour ainsi dire, la force et l'adresse dans cette partie.

De l'Extension.

9.

L'extension a lieu lorsque l'on veut porter une botte; le bras droit se porte en avant, le bras gauche descend, le pied droit dans le même moment se lève, et parcourt, en rasant la terre, assez d'espace pour embrasser celui qui se trouvait entre les deux adversaires. Il ne doit être porté ni à gauche ni à droite, ce qui raccourcirait l'extension et découvrirait le corps, soit en dedans, soit en dehors.

Le corps est porté en avant par cette impulsion; il est soutenu sur la jambe droite, fléchie au genou, qui doit être perpendiculaire avec le coude-pied.

Ces mouvemens d'extension s'opèrent particulière-

ment par les muscles extenseurs des cuisses, qui, dans leur contraction, écartent ces deux extrémités l'une de l'autre, autant que le permet la taille du tireur, qui doit s'allonger le plus possible, sans cependant le faire de manière à ne pouvoir pas se relever.

Dans cette attitude, la hanche gauche s'appuie sur la cuisse, qui s'appuie elle-même sur le pied gauche, qui ne doit pas quitter la terre, et qui doit toujours porter d'aplomb sur le sol; le jarret gauche tendu, la partie droite doit être fléchie dans toutes les articulations; le corps doit porter également sur les deux cuisses.

Il est des maîtres qui veulent, dans cette attitude, que le corps pèse sur la partie droite; il en résulte une position gênante et un grand inconvénient; c'est que le corps portant sur la partie qui doit se relever, rend ce mouvement plus pénible et plus lent, parce qu'il est pour ainsi dire fixé en avant par sa gravité. La tête doit rester libre et droite sur les épaules.

Le genou gauche doit se plier lestement pour se remettre en garde sous les armes, en ramenant la jambe droite à sa première position; l'articulation doit en être souple et liante; le poignet droit bien devant soi, et en état de garantir la tête par son opposition.

Pour acquérir l'extension, il faut une très-longue pratique; il faut exercer le corps à s'allonger et se retirer vivement; l'extension est parfaite lorsque la cuisse et la jambe gauche forment une ligne droite avec le bras droit, que le genou droit fléchi, que la jambe tombe perpendiculairement sur le sol, et que le bras gauche, qui sert de balancier, se baisse réguliè-

rement et se hausse de même pour aider le corps à se relever vivement.

Il faut toujours observer de ne s'allonger à fond que sur un terrain favorable ; s'il était glissant, il faudrait moins s'étendre, afin que le pied gauche ni le droit ne risquent pas de glisser, ce qui empêcherait de se relever à propos.

De la Mesure.

10.

La mesure est une juste proportion de distance entre deux adversaires de laquelle ils peuvent se toucher. On est en mesure toutes les fois que la pointe de son fleuret peut toucher la garde de son adversaire sans se fendre.

On entre en mesure ou on serre la mesure par la marche ; on sert la mesure pour être à portée de toucher le corps de l'adversaire ou pour le suivre s'il recule.

On sort de mesure ou l'on rompt la mesure par la retraite ; on rompt la mesure quand on n'est pas sûr de parer, ou pour attirer l'ennemi dans un piége.

On est hors de mesure lorsque l'on est assez éloigné de l'ennemi pour n'en pas être touché par un coup tiré à fond ; ce que l'on reconnaît lorsque la pointe de son fleuret ne peut arriver à la garde de l'épée adverse.

Lorsque l'on est en mesure, il faut être prêt à parer, et étudier tous les mouvemens de l'ennemi ; on n'a rien à craindre de lui quand il est hors de mesure.

Il faut remarquer que la parade est moins sûre et

moins vive quand la mesure est trop serrée ; et comme l'adversaire, en tirant, gagne toujours un peu de terrain, on lui ôte cet avantage en reculant peu à peu le pied gauche ; si l'on veut le tromper, on lui dérobe la mesure en avançant adroitement le pied gauche et ensuite le droit, par des petits mouvemens, et en gagnant environ deux pouces à la fois.

De la Marche.

11.

On marche pour serrer la mesure afin d'être à portée de toucher l'adversaire. La marche doit toujours se faire à petits pas, avec beaucoup de circonspection et toujours le corps d'aplomb sur les hanches.

Il faut se bien couvrir par sa garde, porter le pied droit en avant de la longueur d'une semelle, et sur la ligne du talon gauche, les deux genoux fléchis comme à la position de garde. Le pied gauche suit ce mouvement, et conserve toujours la distance de deux semelles qui doit le séparer du droit.

En marchant, le pied droit doit raser la terre, la pointe du pied un peu en dehors ; le gauche doit se replacer bien à plat sur la terre et sans la frapper.

Lorsque l'on a ainsi fait un pas, on recommence, s'il est nécessaire de marcher encore.

Toutes les fois que l'on marche, il faut s'assurer de l'épée de l'adversaire, sans quoi l'on s'expose à être touché.

Il faut rarement marcher à grands pas, surtout sur un adversaire qui rompt de lui-même, parce qu'il a

l'intention de profiter de votre abandon pour vous frapper.

De la Retraite.

12.

La retraite se fait pour rompre la mesure et s'éloigner de l'adversaire.

On porte le pied gauche en arrière de la longueur d'une semelle ; on fait suivre le pied droit toujours sur la même ligne, en rasant la terre et en ayant attention de conserver l'intervalle nécessaire entre les pieds.

Lorsque l'on se trouve vivement pressé, on peut rompre en rapportant le pied droit près du gauche, de manière que le coude-pied droit touche le talon gauche, on rapproche les jarrets, et on reporte vivement le pied gauche en arrière pour se remettre en garde. Il faut, pour exécuter cette retraite, examiner le terrain sur lequel on se trouve, pour éviter que le pied gauche s'embarrasse et la rende dangereuse.

On peut encore, dans le même cas, sauter lestement en arrière pour retomber en garde bien d'aplomb et en ligne.

Mais autant que possible il faut rompre en mesure et toujours le pied gauche le premier.

Dans toutes les retraites, il est bon d'être bien couvert, toujours disposé à parer. Le corps doit conserver sa position.

On doit se garder de faire retraite après chaque coup ; en s'habituant à parer de pied ferme, on a l'avantage de la riposte. D'ailleurs, le mouvement continuel ôte

l'aplomb et la fermeté sur les jambes, et nuit toujours un peu à la sûreté et à la bonne position.

Du Salut.

13.

Le salut est un usage de politesse ; il se fait avant de prendre leçon, de tirer au mur et de faire assaut. Il faut le faire doucement et avec beaucoup de grace.

On se place à la première position, le pied gauche derrière le droit, le talon droit vis-à-vis et près du coude-pied gauche, les jarrets tendus, le bras droit tombant près du corps, le gauche demi-tendu, le poignet gauche un peu au-dessous de la hanche gauche, le fleuret dans la main gauche, les doigts fermés à la distance d'un pouce de la garde, les épaules effacées, la poitrine faisant face dans la direction du pied gauche, la tête tournée à droite, et bien en arrière.

Elever la main droite à la hauteur de l'épaule gauche, lui faisant décrire un arc de cercle ; saisir de cette main la poignée du fleuret, l'élever le long du côté gauche en le faisant glisser dans la main gauche, qui s'élève à la hauteur de la tête et quitte alors la lame ; plier aussitôt les jarrets, et tomber en garde en frappant deux fois du pied, ce qui se nomme marquer deux appels.

Porter la main gauche à son chapeau, l'ôter avec grace sans que la tête fasse aucun mouvement, les yeux toujours fixes devant eux ; descendre le bras gauche qui tient le chapeau la forme en arrière ; élever en même temps le poignet droit, en étendant le bras à la hauteur de la tête, les doigts en dessus ; porter aussi-

tôt le pied droit à côté du gauche, de manière que son talon touche le coude-pied droit; avoir, dans cette position, les jarrets tendus et rapprochés, le corps droit et effacé, la tête aisée, le bras droit bien soutenu, le gauche détaché du corps, la paume de la main en dehors;

Saluer alors en quarte et en tierce, et baisser la pointe de l'épée pour lui faire décrire un cercle en tournant la main de prime;

Reculer aussitôt le pied gauche de la longueur d'environ deux semelles, en replaçant le poignet à la hauteur de la garde ordinaire, les genoux fléchis, marquer en même temps deux appels du pied droit;

Rapporter le pied gauche à côté du droit, remettant son chapeau de la main gauche en arrondissant le bras;

Fléchir un peu les genoux, porter le pied droit en avant, en marquant un appel, et reprendre exactement la position de la garde.

Tous ces mouvemens doivent être faits avec aisance, distinctement et sans se presser.

On doit avoir l'attention de saluer toujours les personnes les plus recommandables les premières, en tierce si elles sont à droite, et en quarte si elles sont à gauche.

Lorsque l'on va faire assaut, il faut avoir l'attention, après le salut, de se remettre en garde hors de mesure, afin de ne pas être touché le premier au moment où on le finirait.

Des Engagemens.

14.

L'engagement est l'action de lier son épée à celle de l'adversaire faible contre faible étant hors de mesure, et par le fort de sa lame quand on est en mesure.

Il y a deux sortes d'engagemens, celui de quarte et celui de tierce.

Ils peuvent s'exécuter de pied ferme, en marchant et en reculant.

L'engagement de quarte ou de tierce précède toutes les bottes, c'est-à-dire, qu'avant de porter aucun coup à l'ennemi, il faut engager son épée soit dessus ou dans les armes, afin de la sentir, et qu'ensuite on peut porter telles bottes que le coup-d'œil et le jugement décident.

On engage vivement en marchant au moment de la progression des pieds, et on tire ensuite; il en est de même en rompant; il faut toujours engager avant de tirer.

De l'Engagement forcé.

15.

L'engagement forcé diffère du précédent en ce que l'on appuie plus fortement sur l'épée de l'adversaire, soit en dedans, soit en dehors, pour le décider à faire un mouvement sur lequel on se propose de le toucher. Il faut le faire hors de mesure pour éviter d'être touché soi-même par l'ennemi, qui, devinant l'intention,

pourrait dérober son fer et gagner de vîtesse. Si l'adversaire force le fer, il faut lui ôter cet avantage, en dégageant lestement et en tirant à fond si l'on voit du jour.

Après un engagement forcé, soit en tierce, soit en quarte, on peut allonger telle botte que l'on juge à propos.

Des Dégagemens.

16.

Le dégagement est un mouvement prompt et léger par lequel, sans déranger la pointe de l'épée de la ligne du corps, on la passe par-dessus ou par-dessous l'épée adverse, observant de maîtriser son faible par le moyen du fort de la sienne. On dégage de quarte en tierce, de tierce en quarte, de tierce en seconde, de quarte en quinte. On fait ces dégagemens lorsqu'on s'aperçoit que l'adversaire cherche à dominer l'épée par le fort de la sienne.

Il y a deux sortes de dégagemens, le dégagement volontaire, que l'on fait soi-même et avec dessein, sans y être contraint par le fer de l'adversaire, et le dégagement forcé, qui a lieu dans le cas où l'adversaire force votre épée, et où vous dégagez pour lui ôter l'avantage qu'il attend de son engagement forcé.

Le dégagement peut également se faire après une parade, pour tromper l'adversaire, et lui porter, au moment où il se relève, un coup du côté opposé où l'on a paré.

Le dégagement se fait, comme l'engagement, de pied

ferme, en marchant et en rompant, et toujours par le plus petit mouvement possible. En finissant chaque dégagement, il faut tâcher de s'assurer du faible de l'épée de l'adversaire par le fort de la sienne. Quand il force le fer, on fait passer la pointe de sa lame fort près de sa garde, en tournant le poignet soit en tierce, soit en quarte.

Si l'on s'aperçoit que l'ennemi ait le dessein de faire un battement ou un liement d'épée, il faut dégager pour le tromper, et entrer droit.

Du Contre-Dégagement.

17.

Le contre-dégagement est l'action de dégager en même temps que l'adversaire, et avant que les épées se joignent; de cette manière elles se retrouvent toutes deux dans la même position.

Du double Contre-Dégagement.

18.

Le double contre-dégagement, ou le contre du contre-dégagement a lieu lorsque l'on dégage, et que l'ennemi contre-dégage; on double alors le contre-dégagement.

Des Appels.

19.

L'appel est un bruit que l'on fait en frappant du

pied droit sur terre, et un mouvement quelconque du poignet, dans l'intention de déterminer son ennemi à faire quelques faux mouvemens. La main et le pied ne doivent faire qu'un seul temps.

On fait l'appel hors de mesure pour éviter d'être pris sur ce temps; et quand on est en mesure, il faut observer tous les mouvemens de l'ennemi, qui pourrait toucher au moment où l'on exécute.

Il se fait de pied ferme et en rompant.

Le double appel se fait toujours de pied ferme. On fait, pour exemple, un appel de tierce et un de quarte en frappant deux fois du pied droit, que l'on élève à cet effet à un pouce de terre, et si l'adversaire cherche à parer, l'on dégage pour tirer tierce. Ces mouvemens doivent se faire très-vivement.

Des Attaques.

20.

L'attaque est un ou plusieurs mouvemens que l'on fait pour ébranler l'ennemi, afin de lui porter un coup pendant son désordre; elle se fait par un engagement volontaire en marchant, pour lier l'épée de l'ennemi du fort au faible. On attaque de quarte en avançant d'un pas, et en glissant sa lame sur celle de l'adversaire; s'il ne pare pas, on achève le coup. Il en est de même après l'engagement de tierce; on doit observer de ne faire que des petits pas en avançant.

La double attaque ou fausse attaque, ressemble assez au double appel; elle en diffère cependant, en ce qu'étant plus décidée, elle oblige à la parade : elle a lieu

pour engager l'adversaire à tirer sur un mouvement qu'il croit favorable, et s'il le tente, on pare, et on exécute la botte préméditée.

De l'Opposition.

21.

L'opposition est un mouvement du poignet par lequel on pare une botte. On oppose quand on courbe son poignet de façon que la convexité regarde le fer ennemi ; par ce moyen on l'éloigne de la ligne sans déranger la pointe de son épée.

L'opposition a lieu également dans les coups que l'on porte. Dans ces mouvemens le coude doit être rentré un peu en dedans. La position du bras armé est de la dernière conséquence. Quelques maîtres font roidir ce bras en le faisant étendre le plus possible. C'est une méthode condamnable ; car alors l'homme exécute ses mouvemens par les rotations de l'humérus, qui n'en peuvent produire que de très-lents. Cette roideur du bras se communique à l'épaule. Les mouvemens, au lieu d'être fins, de partir du poignet et de la saignée, partent du corps, qui tombe le premier ; ce qui fait un mouvement préparatoire qui indique vos mouvemens à l'ennemi.

C'est une habitude bien contraire à la perfection des armes ; elle fait qu'on est un temps infini à porter ses coups, et les forces s'épuisent au point de ne plus pouvoir dégager. Quand le bras, au contraire, est libre, le poignet a la faculté d'agir, ses mouvemens

sont plus fins et plus rapides, et le développement de toutes les parties se fait avec plus de facilité.

Des Bottes.

22.

On entend par botte un coup de pointe quelconque que l'on porte à son adversaire. Chaque botte a deux temps, qui doivent se succéder avec rapidité : le premier a lieu en s'allongeant pour porter le coup, le second en se relevant pour se remettre en garde. Il faut avoir attention que l'avant-bras précède le mouvement du corps.

Toutes les bottes se tirent dans les armes, hors les armes, sur les armes et sous les armes.

Tirer dans les armes, c'est porter un coup entre les deux bras de son adversaire, ou du côté gauche de son épée.

Tirer hors les armes, c'est lui porter un coup hors de ses bras, ou du côté droit de l'épée.

Tirer sur les armes, c'est lui porter une botte dehors ou dans les armes, en faisant passer son épée par-dessus son bras.

Tirer sous les armes, c'est porter une botte dehors ou dans les armes, en faisant passer son épée pardessus le bras de l'ennemi.

Pour porter les bottes, le poignet prend trois positions, qui sont : la supination ou main en quarte, dans laquelle la paume de la main est tournée vers le ciel ; la pronation ou main de tierce, dans laquelle elle est tournée vers la terre, et la position moyenne,

dans laquelle la main est latéralement placée, le pouce dessus, les doigts à gauche.

Il résulte de là qu'on est en garde de quarte toutes les fois que le poignet est dans la position moyenne, et en garde de tierce quand il est en pronation.

Les bottes sont : la prime, appelée autrefois *quarte haute ;* elle se tire au dedans de l'épée, le poignet en supination, élevé de trois pouces au-dessus de la tête dans le moment de l'extension ; l'opposition bien formée, la pointe de l'épée dirigée sur le teton droit de l'adversaire. Elle diffère de l'ancienne prime en ce que, dans celle-ci, le poignet est en pronation.

La quarte dessus les armes, qui ne diffère de la prime qu'en ce qu'elle se tire sur les armes, et par l'opposition du poignet au dehors de l'épée.

La quarte coupée hors les armes, qui se tire le poignet dans la position moyenne, en ajustant la pointe sous l'aisselle, et opposant le fort de l'épée sous le coude de l'adversaire. Le poignet doit être dans l'extension à la hauteur des yeux.

La seconde, qui se tire dedans et dessus les armes, le poignet en pronation à la hauteur de la tête pendant l'extension, opposant, pour la garantir, la pointe de l'épée dirigée entre l'aisselle et le teton droit de l'adversaire.

La tierce basse, que l'on appelait autrefois *seconde*. Elle se tire dehors, dans et dessus les armes, le poignet en pronation à la hauteur des yeux dans le coup tiré, la pointe de l'épée dirigée sous l'aisselle, la tête garantie par le poignet et le fort de l'épée.

La quarte basse, qui se tire au dedans de l'épée de

l'adversaire. La paume de la main regarde le ciel, le poignet à la hauteur de la bouche, la pointe de l'épée dirigée sur le milieu de la poitrine, la tête garantie par l'opposition du bras et du poignet.

La flanconade, qui se tire le poignet à la même hauteur que la carte basse. On dirige la pointe au flanc de l'adversaire par-dessous son coude, le poignet dans la position moyenne, ayant soin de soutenir une opposition exacte du fort de l'épée contre le fort de l'épée de l'adversaire, pour éviter d'être touché par lui.

La quinte, qui se tire dehors et sous les armes. Le poignet est dans la position moyenne et à la hauteur du menton. Pour tirer cette botte, il faut opposer le fort de son épée au faible de celle de l'adversaire, et, en soutenant l'opposition, on dégage la pointe sous son poignet, la dirigeant sur le bas-ventre.

Le coupé sur pointe a lieu en dégageant la pointe de son épée par-dessus celle de l'adversaire, pour tirer sur lui. Le coupé est avantageux contre un ennemi qui tient le poignet bas. Il ne faut pas attaquer par un coupé; mais il fait plus d'effet en riposte après une parade.

Il s'exécute en élevant la pointe de l'épée pour la plonger rapidement au corps par-dessus celle de l'adversaire, en serrant la poignée avec les deux premiers doigts et le pouce, et relâchant un peu les deux autres, et ne portant le corps en avant que lorsque l'épée est dégagée et bien dirigée. On coupe de quarte, de tierce et de prime. Le coupé ne s'exécute que de pied ferme

et en rompant ; il serait dangereux de couper en marchant.

Le coulé sur le fer a lieu lorsque, étant en mesure, on glisse sa lame sur celle de l'adversaire par un mouvement vif et sensible ; et au moment où il pare, on dégage lestement, et on porte la botte : s'il ne pare pas, on achève le coup. Pour exécuter un coulé, il faut être bien effacé, le corps d'aplomb sur la hanche gauche, l'épée bien devant soi pour être parfaitement couvert, et s'assurer de l'épée adverse par le fort de la sienne. Le coulé présente l'avantage de forcer l'adversaire à la parade, sans quoi il est touché : on peut l'exécuter de pied ferme en marchant, sans dégager ou en dégageant.

Le battement d'épée se fait en frappant du fort de sa lame sur le faible de celle de son adversaire, pour détourner sa pointe et pouvoir le toucher. Les battemens se font toujours de pied ferme, hors de mesure et en mesure ; mais, dans ce dernier cas, ils demandent les plus grandes précautions et une grande vivacité, pour n'être pas surpris en les exécutant.

Nous avons parlé, à la suite des bottes, du coupé sur pointe, du coulé et du battement d'épée, qui sont, à proprement parler, des attaques, parce qu'ils sont intimement liés aux bottes, et qu'ils en tiennent lieu quelquefois.

Il faut observer qu'après chaque coup tiré, il faut se remettre en garde lestement, comme aussi ne jamais riposter qu'au moment où l'adversaire se relève. On ne doit jamais riposter sans avoir paré ; autrement l'on s'expose à faire coup pour coup. On riposte éga-

lement sans marquer de feinte, attendu qu'on doit le faire si vivement qu'on puisse dire que parer et riposter ne font qu'un temps.

On a vu, par le peu de différence qui existe entre la prime ou quarte haute, la quarte dessus les armes et la quarte coupée hors les armes, que ces deux dernières dérivent de la première.

La seconde, autrefois tierce haute, ne diffère non plus de la tierce basse que par l'élévation du poignet.

La quarte basse a également fait naître la flanconade.

Il résulte de là que les principales bottes sont, la quarte haute ou prime, la seconde, la tierce basse, la quarte basse et la quinte. On pourrait dire encore que ce sont de légères nuances qui distinguent les bottes, et que, à proprement parler, elles dérivent toutes de la prime et de la seconde, ou de la quarte et de la tierce, et n'en diffèrent que par l'élévation plus ou moins considérable du poignet dans le coup tiré, par l'opposition du fort de l'épée en dedans ou en dehors, et par la direction de la pointe. Pour tirer une botte, il faut être en mesure; autrement elle serait sans effet.

On doit observer la régularité des mouvemens du bras gauche. Ce bras servant de balancier en se haussant et se baissant, facilite les mouvemens d'extension par son impulsion, et ceux de relèvement en garde, par l'élan qu'il donne au corps en s'élevant.

Dans chaque coup tiré, le bras gauche doit tomber dans la direction du corps, à un pied de la cuisse gauche, les doigts ouverts, et la paume de la main tournée du même côté que celle de la main droite; c'est-à-dire

qu'elle doit être en supination, pronation et position moyenne, chaque fois que, dans le coup tiré, le poignet droit y est lui-même. Le coup tiré, l'abaissement du bras gauche et l'extension du pied droit ne doivent faire qu'un temps.

On doit aussi se remettre en garde en un seul temps; le bras gauche doit se relever; on plie en même temps le genou gauche, de manière à ce qu'il soit perpendiculaire avec la pointe du pied; et le corps, ramenant la jambe droite, reprend sa position.

Des Parades.

23.

Parer, c'est détourner, par un coup sec, l'épée de son adversaire pour éviter d'en être percé. Les parades se font par un petit mouvement du poignet, dedans ou dehors les armes, en frappant le fer ennemi du fort au faible, sans déranger la pointe de son épée de la ligne du corps de son adversaire, et en employant l'opposition la plus exacte. Savoir parer, est la chose la plus essentielle pour un tireur; quiconque l'ignore, riposte avec précipitation, et se jette souvent sur le fer de son adversaire. D'ailleurs, lorsqu'on ne se sent pas sûr de ses parades, l'on est dans un mouvement continuel du corps pour éviter d'être touché, et cette trop grande mobilité empêche la tenue, la bonne position et la sûreté sous les armes.

Toutes les parades s'exécutent du fort et du tranchant de la lame, sur le faible de celle de l'adversaire,

par un mouvement du poignet que l'on baisse, soit en dedans, soit en dehors ; c'est ce qui forme la parade.

Aussitôt que l'on a paré, il faut promptement se remettre en garde, en tenant la pointe de l'épée un peu plus haute que le poignet, pour être plus garanti et plus à même de riposter avec vîtesse.

La parade de quarte haute s'exécute par le poignet placé dans la position moyenne et à la hauteur du teton. Cette parade convient à la quarte haute et à la quarte basse.

La parade de prime s'exécute le poignet en pronation, soutenu à la hauteur du front. Elle convient à la quarte haute, à la prime, à la tierce basse et à la quarte basse.

La parade de seconde a lieu le poignet en pronation, à la hauteur du flanc, le bras droit étendu. On l'emploie contre la quarte haute, contre la tierce basse, la quarte basse, la quinte, la quarte coupée hors les armes, et la flanconade.

La parade de tierce basse s'exécute le poignet étant en pronation, à la hauteur du teton droit, le bras allongé et la pointe basse. Elle a lieu encore le poignet en pronation à la hauteur de la hanche, la pointe de l'épée haute. On l'emploie contre la seconde, et la quarte dessus les armes.

La parade de quarte basse s'exécute le poignet dans la position moyenne, à la hauteur du bas-ventre, la pointe plus élevée que le poignet. Elle a lieu contre la quarte basse et la flanconade.

La parade de quinte s'exécute le poignet dans la position moyenne soutenue à la hauteur de l'aine, la

pointe plus élevée. Elle a lieu contre la tierce basse, la quinte, la quarte coupée hors les armes.

La parade de quarte sur les armes s'exécute le bras tendu, le poignet en position moyenne, soutenu à la hauteur du creux de l'estomac, l'épée hors les armes.

Elle s'emploie contre la seconde et la quarte dessus les armes.

La parade d'octave s'exécute en frappant du fort du dehors de son épée celle de son adversaire, le poignet dans la position moyenne, à la hauteur du teton, le bras allongé et la pointe basse. Elle s'emploie contre la quarte haute, la prime, la tierce basse, la quarte basse, la quinte et la quarte coupée hors les armes.

La flanconade s'exécute le poignet étant en pronation à la hauteur de la hanche, l'épée droite, le bras allongé.

La parade du demi-cercle a lieu en parant d'un coup sec, avec le fort du tranchant, le faible de l'épée adverse, en formant un demi-cercle en dehors des armes, le poignet en supination, main de quarte, à la hauteur de la bouche. Elle s'emploie contre la prime, la tierce basse, la quarte basse, la quinte, et la quarte coupée hors les armes.

La parade du contre de quarte est une des plus avantageuses. Elle se fait le poignet étant dans la position moyenne, le corps bien appuyé sur la hanche gauche, en décrivant un cercle autour de l'épée de l'adversaire, pour la frapper en dedans par le fort du tranchant du dedans de son épée, en allongeant le bras. Il faut que le poignet soit très-flexible, pour être à même de riposter. Elle pare la quarte haute, la quarte basse, les

dégagemens sur les armes en quarte, les feintes, doubles feintes et battemens d'épée. Il faut beaucoup la pratiquer pour pouvoir la posséder parfaitement.

La parade du contre de tierce étant moins facile que la précédente, doit être employée moins souvent, n'étant pas aussi certaine; et c'est toujours hors de mesure qu'il faut l'exécuter. Il faut que le corps soit bien soutenu sur la hanche gauche : le poignet en pronation fera décrire, autour de l'épée de l'adversaire, un cercle de manière à ce qu'il la frappe en dehors par le fort du dehors de la sienne et en allongeant le bras. Cette parade s'emploie contre tous les coups portés hors les armes, dessus ou dessous. Elle demande une très-longue habitude pour l'exécuter dans la perfection.

La parade du cercle, ainsi nommée parce qu'elle s'exécute en formant un cercle, le plus serré possible, avec son épée, pour ramasser celle de l'ennemi, pourrait parer presque toutes les bottes, si l'on pouvait faire ce cercle avec assez de vivacité et de temps pour joindre l'épée de son adversaire, et si celle-ci, qui décrit un plus petit cercle, ne pouvait se faire jour aisément dès que le poignet se fatigue. D'ailleurs, ce mouvement l'engourdit au point de rendre la riposte difficile, par l'ébranlement qu'il cause à tout le corps.

Elle est avantageuse dans la retraite, parce que le mouvement circulaire embrassant et liant tous les coups qu'on peut porter dessous, elle rompt les desseins, les démi-coups, les feintes et doubles feintes, et principalement la quarte basse et la quinte. Les coups élevés nécessitent la parade simple de quarte.

On l'exécute en étendant le bras, le poignet en supination à la hauteur de la bouche, la pointe de l'épée basse, et par le seul mouvement du poignet de la droite à la gauche, décrivant obliquement la figure d'un cône. Il faut, dans cette position, doubler et serrer vivement le cercle le plus souvent et le plus long-temps qu'on peut. Ce n'est qu'une longue pratique qui fait acquérir la souplesse et l'aisance qu'exige cette parade difficile.

Toutes les parades s'exécutent de pied ferme, en marchant et en rompant. On doit toujours employer les parades les plus simples, qui sont les plus sûres. Il ne faut jamais négliger de parer avant de riposter, ni enfin de parer sans riposter de suite.

De la Parade de main.

24.

Quelques personnes parent de la main gauche, et ripostent de la droite. Cela paraît naturel, puisque Dieu nous a donné deux mains pour nous en servir, et que le besoin de notre conservation nous engage à éloigner un coup qui pourrait nous blesser ou nous tuer. Cependant cette méthode est si dangereuse, qu'il vaut infiniment mieux ne pas la pratiquer.

Un tireur qui contracte cette mauvaise habitude, finit, en comptant sur l'agilité de sa main gauche, par négliger les véritables parades, qui sont celles de l'épée. Il contracte de plus celle d'avoir sans cesse sa main gauche devant l'estomac, ce qui empêche que son corps soit bien effacé, et ce qui gêne le mouvement

d'extension, le bras gauche ne faisant plus le contre-poids pour aider le corps à se relever.

En général, on fait peu de cas d'un tireur qui pare de la main gauche. On n'enseigne plus cette parade dans nos académies, parce qu'elle est tellement dangereuse, qu'on a vu la main gauche clouée au corps par un coup d'épée.

Il faut donc éviter cette manière de parer, qui peut donner à penser à l'adversaire que l'on a des intentions déloyales, et s'exercer à acquérir la perfection des vraies parades, qui sont toujours plus sûres et moins dangereuses.

Il est cependant admis dans les armes de former, dans de certaines circonstances, une opposition avec la main gauche, mais seulement quand la parade de l'épée est déjà formée. Elle a pour but d'empêcher les coups fourrés. Elle doit s'exécuter alors la main gauche à la hauteur des yeux, ce qui ne nuit pas à l'effacement du corps, la paume de la main en dehors et les doigts bien étendus. Il est défendu d'empoigner l'épée de cette main, à moins que ce ne fût contre des assassins.

Des Voltes.

25.

C'est ici le cas de parler de certaines évolutions du corps, appelées *voltes*, par lesquelles on s'éloigne soit à gauche, soit à droite, soit à demi, soit entièrement de la ligne sur laquelle on attendait l'ennemi.

Ces voltes tiennent lieu de parade contre un adver-

saire furieux qui s'élance sur vous sans règle et sans mesure ; mais elles sont extrêmement dangereuses, et tellement, qu'il est bon de ne les employer qu'à la dernière extrémité, et de préférer toujours l'usage de la parade et de la riposte.

La demi-volte s'exécute étant engagé de tierce ; au moment où l'adversaire tire quarte et lève le pied, on dégage pour parer quarte en portant lestement le pied gauche derrière le droit, la pointe touchant le talon droit, les genoux tendus, le corps droit et bien effacé, la pointe de l'épée au corps, et se remettre en garde de suite.

La volte entière s'exécute au moment où l'adversaire lève le pied ; on étend le bras droit la pointe bien au corps, en passant lestement le pied gauche derrière le droit, à la distance de deux semelles environ, le corps bien effacé et tournant aux trois quarts le dos à l'adversaire, la tête tournée pour voir par-dessus l'épaule droite, porter la botte dans cette position, et se remettre en garde.

Il n'est pas douteux que l'adversaire peut profiter du désordre que causent des mouvemens si dangereux, et que tout engage à ne pas les pratiquer. Dans tous les cas, on ne saurait trop observer le terrain sur lequel on se trouve, et, nous le répéterons encore, il vaut mieux parer et riposter.

Des Temps.

26.

On entend par temps la durée de chaque mouvement que l'on fait sous les armes. Il n'en est point de si court qu'il ne comporte un temps : d'après cela, prendre le temps, c'est profiter du défaut d'un mouvement de l'adversaire pour le toucher, en parant pour ne pas l'être.

Il faut une très-grande habitude des armes, et une vîtesse de main extraordinaire, pour réussir à prendre un temps, et l'habitude qu'on pourrait contracter de tirer toujours sur des temps, finirait par gâter la main en faisant négliger les parades et les ripostes, et serait cause que l'on ferait beaucoup de coups fourrés. Il n'est cependant pas impossible de réussir, et le coup-d'œil et le jugement sont les seuls guides qu'il faille suivre.

On manque le temps quand on part trop tôt ou trop tard. On part trop tôt lorsque l'ennemi n'a pas décidé son mouvement, attendu qu'on ne peut prendre le temps que sur un coup bien marqué. On part trop tard quand la parade n'empêche pas le coup de frapper.

Lorsque l'on a fait une feinte, et que l'ennemi s'ébranle pour y répondre, il faut saisir le temps pour le toucher ; mais il faut observer aussi que l'adversaire peut prendre le temps sur la feinte.

Marquer un temps, c'est engager l'ennemi à tirer

sur soi par un appel du pied, en quittant sa lame de trois ou quatre doigts du côté où l'on est engagé.

Le temps se marque de pied ferme et en marchant, lorsque l'on a remarqué que l'ennemi tire sur tous les mouvemens que l'on fait.

On appelle *prendre un temps certain*, lorsque l'adversaire tire à fond, tirer aussi en même temps sur lui un coup qui pare le sien inévitablement en le touchant.

Ces temps sont les plus difficiles à exécuter, et par conséquent sont les plus beaux. Lorsqu'on a acquis l'adresse et la vivacité nécessaires, on est sûr de toucher l'adversaire chaque fois qu'il tirera quarte ou tierce à fond; et cela prouve que le jugement et le coup-d'œil qui font décider promptement les coups, mettent le tireur qui les possède à même de toucher par ces temps sans risquer de l'être, et lui donnent la supériorité sur les tireurs les plus forts et les plus exercés qui ignoraient l'art de prendre les temps certains.

Pour prendre ces temps avec certitude, il faut que le corps soit appuyé sur la hanche gauche, que le genou droit soit très-flexible; et dès que l'on sent l'épée de l'adversaire glisser sur la sienne en quarte, on baisse la pointe d'octave, et on tire quarte coupée hors les armes et sous son bras. S'il tire tierce, il faut tirer tierce du même temps, en opposant bien le fort de l'épée au faible de l'épée adverse, et la pointe basse. Il faut, pour ce mouvement, avoir le poignet aussi fort que celui de l'adversaire; car sans cela on perd une partie de son avantage.

Ces temps peuvent être pris aussi sur un dégagement à la suite duquel l'adversaire tire quarte ou tierce.

On peut prendre encore plusieurs autres temps ; mais leur réussite dépend toujours du jugement et de la précision. Il faut une connaissance entière des armes, un coup-d'œil juste, une grande vîtesse de main, un jugement assuré et une proportion de mesure convenable : toutes ces conditions ne peuvent s'acquérir que par une longue pratique.

Des Feintes.

27.

Les feintes sont l'art de dissimuler ses intentions, en faisant de fausses attaques qui déterminent l'ennemi à parer d'un côté tandis qu'on le frappe de l'autre.

On emploie la feinte pour connaître le jeu de son adversaire.

La feinte est toujours précédée d'un engagement, d'un appel, soit de pied ferme, soit en marchant : le bras droit doit être flexible et le corps en équilibre ; elle doit être aussi prompte que l'éclair.

La feinte s'exécute de pied ferme et en marchant.

Etant en garde de pied ferme, engager l'épée de quarte, faire une feinte de tierce, et tirer quarte si l'ennemi a été à la parade de la feinte.

Etant engagé de tierce, faire une feinte en quarte et tirer tierce.

Engager l'épée de quarte, marquer tierce et tirer seconde.

Et enfin feindre, par un demi-coup, une intention que l'on n'a pas, et si l'adversaire s'ébranle, le toucher du côté où il se découvre.

On marque les mêmes feintes sur un appel en serrant la mesure, mais en se couvrant bien pour ne pas être pris sur le temps. En général, on fait une feinte dans les armes pour tirer dehors, hors des armes pour tirer dedans, dessus pour tirer dessous, et dessous pour tirer dessus.

Les doubles feintes se font pour ébranler un adversaire et l'engager à tirer sur le temps. Elles se font de pied ferme, et commencent toujours par une feinte simple.

Si en dégageant l'adversaire ramasse le fer par un contre de tierce ou de quarte, on recommence ce mouvement; s'il prend encore le contre de quarte, on double l'épée et on entre droit; si l'ennemi, après son contre, revient à la main de quarte, s'il a pris le contre de tierce, et à la main de tierce s'il a pris le contre de quarte, on fait un troisième dégagement.

Les attaques, appels, battemens et coulés sur le fer peuvent être considérés comme des feintes, puisqu'ils ont pour but de déterminer l'ennemi à faire un mouvement duquel on veut profiter.

On fait des feintes doubles :

Sur un appel de tierce, on marque une double feinte de quarte et tierce, pour tirer quarte ;

Sur un appel de quarte, une double feinte de tierce et quarte, pour tirer quarte sur les armes, et ainsi de suite.

Si sur un appel l'adversaire rompt la mesure, il

faut se garder de marquer des feintes en le poursuivant.

Comme l'adversaire peut prendre le temps sur une double feinte, il faut toujours être prêt à parer et riposter.

Pour exécuter ces différens mouvemens, il faut avoir le poids du corps sur la partie gauche, que les coups et demi-coups s'opèrent par le poignet et d'une manière imperceptible, et que le bras armé fasse son mouvement d'extension avant que le corps y participe.

De la reprise de main.

28.

La reprise de main se tire toujours à fond. Dans l'instant que l'adversaire pare, que les épées se trouvent fort contre fort, et qu'il quitte son épée pour riposter, on fait une demi-retraite de corps, et l'on tire à fond : on se remet aussitôt en garde. Tout cela doit être fait d'un seul temps. Ce coup n'est possible que par une grande vîtesse de main.

On peut faire une reprise de main sur retraite, sur un dégagement, sur une feinte marquée, et sur un coupé sur pointe.

Du Désarmement.

29.

Le désarmement est une action par laquelle on fait sauter l'épée de l'adversaire.

Autrefois, dans les académies, on faisait pratiquer le désarmement au moyen d'un saisissement d'épée qui s'exécutait en saisissant la garde de l'adversaire avec la main gauche, avançant le pied gauche à la place du droit, qui allait se mettre à celle du gauche, le bras droit en arrière présentant la pointe au corps.

Cette entreprise est tellement périlleuse, qu'elle n'est plus admise maintenant. D'abord rien de si incertain que la réussite de ce saisissement; et, supposant qu'on en vienne à bout, si l'adversaire ne se rend pas, il faut donc le frapper lâchement après lui avoir ôté les moyens de se défendre. Cependant on pourrait l'essayer, si la mesure se trouvant trop serrée, on était allongé de manière à ne pas pouvoir se relever; dans cette extrémité il faudrait exécuter le saisissement d'épée, n'ayant pas d'autre moyen de se garantir d'en être atteint; mais si l'on y parvenait heureusement, on ne doit en tirer que le seul avantage de ne pas être frappé, sans profiter de cette occasion pour poignarder l'adversaire, dont on tiendrait la main droite; il faut, au contraire, lui rendre son épée pour recommencer le combat, s'il l'exige absolument.

Le désarmement peut s'opérer par un croisé et liement d'épée, au moyen duquel on joint l'épée de l'adversaire en coulant et appuyant fortement du fort au faible par dessous son poignet pour la chasser. Ce désarmement, pris avec précision et vîtesse, n'est pas immanquable, mais il offre au moins l'avantage de n'être pas dangereux; car si l'épée de l'adversaire ne lui échappe pas, on peut au moins profiter de son écar-

tement pour le toucher. Il peut s'exécuter sur un engagement, sur un dégagement et sur coup tiré à fond.

Le désarmement peut encore être fait par le coup de fouet, qui consiste à frapper d'un coup ferme et sec sur le faible de l'épée adverse lorsqu'elle est tenue à plat, pour la faire tomber de la main de l'adversaire lorsqu'il a le bras tendu avec roideur. Il faut un coup-d'œil juste et une très-grande précision dans ce mouvement pour réussir. On doit avoir, pour l'exécuter, le corps effacé et appuyé sur la hanche gauche, le bras droit bien flexible et la pointe de l'épée un peu élevée. Il peut avoir lieu sur un coup droit, après un dégagement, et après un coup tiré à fond.

Manière de tirer et de parer au mur.

30.

On tire au mur pour s'exercer à ajuster en ligne directe. On pare le mur pour s'habituer à former ses parades à propos.

Cet exercice a l'avantage de procurer l'aplomb, la tenue, la grace et la légèreté de la main. Il entretient la souplesse et l'élasticité dans les articulations.

Pour tirer au mur, on doit observer les principes suivans. On se place en garde l'un vis-à-vis de l'autre. Celui qui doit tirer est en garde de tierce. Il ôte son chapeau avec grace et aisance; ensuite il doit passer la pointe de son épée par-dessus celle de son adversaire, et se fendre en quarte, approchant le bouton du fleuret le plus possible de son corps sans le toucher, afin de connaître s'il est en mesure, et se remettre ensuite en

garde ; saluer par deux mouvemens du poignet, l'un en tierce et l'autre en quarte ; remettre son chapeau avec aisance en même temps que l'adversaire ; repasser la pointe de l'épée en tierce ; l'engager jusqu'à quatre pouces de la garde ; dégager et tirer quarte, la main droite partant la première, faisant les dégagemens fins ; après que l'adversaire aura paré, se relever en garde, dégager en tierce, et se fendre de la même manière. Lorsqu'il veut terminer son mur, il doit se relever, rapporter le pied droit près du coude-pied gauche, marquer une et deux ; ce qui se fait en montrant le bouton en quarte et en tierce ; se remettre en garde en se décoiffant, pour que son adversaire prenne sa mesure à son tour.

Celui sur lequel on tire doit être immobile ; il doit parer par le seul mouvement du poignet et sans riposter ; il doit être en garde, le corps ferme et bien soutenu, les épaules effacées, le pied gauche bien d'aplomb sur le sol, la tête droite, le poignet un peu plus bas qu'à la garde ordinaire. Quand l'adversaire veut prendre sa mesure, il lui fait jour en écartant l'épée de la ligne, et ôtant son chapeau en même temps que lui ; il le remet de même ; il pare devant lui en allongeant le bras et marquant en même temps un appel du pied droit ; son bras gauche doit toujours être soutenu à la position prescrite pour la garde, et ne doit pas s'appuyer sur la hanche gauche.

Après que le premier a fini de tirer, celui qui paraît prend sa mesure, et tire à son tour comme nous venons de le dire, et l'autre pare.

Lorsque l'on s'est exercé à tirer au mur par des pa-

rades simples, il faut le faire par des contre de quarte et de tierce, et par les parades du cercle et demi-cercle, afin d'habituer le poignet à les pratiquer avec habileté.

En tirant au mur, on ne doit pas chercher à toucher, à moins que l'on n'en soit convenu d'avance. Il est cependant bon de tirer quelquefois à fond, et dans ce cas, le pied droit ne doit tomber à terre qu'au moment où le bouton du fleuret touche la poitrine de celui sur lequel on tire. Cet exercice apprend à bien ajuster ses coups, et à acquérir la bonne position dans l'extension.

Il est des personnes qui en tirant au mur cherchent à toucher, et pour montrer leur vîtesse elles gagnent, en s'allongeant, un peu de terrain, afin de serrer la mesure, et viennent dégager sous le bras au lieu de dégager sous le fleuret. Il faut, dès qu'on s'en aperçoit, leur faire reprendre la mesure.

Il faut s'allonger davantage en tirant au mur que pour porter une botte; parce que, dans ce dernier cas, il serait dangereux de ne pouvoir pas se relever lestement.

De la manière de tirer et de parer à toutes feintes.

31.

Pour mettre en pratique toutes les leçons que l'on a prises, on tire et on pare à toutes feintes.

Cet exercice est d'une très-grande utilité pour apprendre à tromper les parades par la vivacité des mouvemens, et pour parer à propos et sûrement tous les coups que

l'on peut porter. Dans cet exercice, celui qui tire met en exécution toutes les bottes précédées de toutes les feintes, et fait tous ses efforts pour toucher son adversaire. Celui qui pare doit mettre toute son attention à exécuter ses parades avec une justesse et une précision telles, qu'il ne soit pas touché. Il est d'usage de ne pas riposter après la parade.

Cet exercice a l'avantage de donner l'habitude des armes, d'assurer le coup-d'œil et la précision du poignet, d'apprendre à profiter des battemens, demi-coups, des feintes, des coulés et des temps marqués; et pour celui qui pare, de le perfectionner dans les parades, employant, tantôt les simples, tantôt les contre de quarte et de tierce, et les parades du cercle et demi-cercle. C'est un exercice qui présente quelques difficultés, mais dont on vient à bout par la grande pratique.

De l'Assaut.

32.

L'assaut est l'exécution de tous les principes des armes entre deux combattans. Il nous présente la véritable image d'un combat.

Les principes des armes doivent être scrupuleusement observés dans un assaut. Il faut éviter les faux coups et les coups fourrés, et, pour y parvenir, il faut toujours parer avant de riposter. Il ne faut tirer que sur des coups de temps certains, sans que l'amour-propre emporte au point de tirer indistinctement sur tous les coups. Il faut se posséder et avoir l'esprit pré-

sent, afin de profiter des fautes de l'adversaire. On ne doit point crier en portant une botte, ni baisser son poignet après avoir touché. On doit toujours être bien en garde, s'attacher à bien parer, par la raison que les parades sont la base des armes, et que l'on ne peut être certain de toucher et assuré dans sa position, si l'on néglige de parer. Après avoir touché, il faut se relever lestement pour donner à l'adversaire la faculté de riposter. Il faut toujours protéger sa retraite par la parade, sans quoi l'on s'expose à être frappé.

La décence, l'honnêteté et les convenances sont les premières règles à observer. Lorsqu'on touche, il faut éviter d'appuyer sur le coup. Quand on est touché, on ne doit pas nier la botte; c'est un amour-propre mal placé, et c'est manquer à son adversaire et aux spectateurs, à la décision desquels on doit s'en rapporter. Les beaux coups sont toujours les droits; il faut les tirer à fond, parce qu'ils exposent moins que les demi-coups. Il faut que le jugement décide les coups, et savoir cacher ses desseins. Il faut avoir attention de ne pas trop serrer la mesure, pour rendre les parades plus promptes et plus sûres.

Celui qui sait ménager ses forces, conserver son sang-froid, aura toujours beaucoup d'avantages sur un tireur qui manque d'esprit, et qui s'abandonne au moindre mouvement désagréable.

En tirant avec des personnes que l'on ne connaît pas, il est prudent de donner peu de lame; il faut tâter légèrement le fer, faire des feintes et des attaques, changer sa garde en baissant et haussant alternativement le poignet.

On doit toujours prendre l'agrément du maître de la salle avant de demander à tirer, à moins que celui-ci ne vous offre ou ne vous présente des fleurets.

Il ne faut jamais s'enorgueillir de sa supériorité; celui que l'on touche aujourd'hui à volonté, peut vous tenir tête six mois après. On a vu les meilleurs académiciens, les meilleurs maîtres, enfin ceux qui raisonnent et enseignent les armes méthodiquement, faire des écoliers plus forts tireurs qu'eux, lorsqu'ils sont assez heureux pour en rencontrer doués de bonnes dispositions, et qui veulent approfondir l'art de l'escrime. En voici la raison : Ceux qui se vouent à la profession des armes, et qui veulent enseigner cet art difficile, s'attachent à démontrer fidèlement les principes, à corriger les défauts de leurs élèves, et perdent l'habitude des assauts. Du moment qu'ils veulent devenir bons maîtres, ils s'occupent peu à tirer. On conçoit aisément que l'écolier qui apprend pour son compte, et non pour enseigner, peut, dans l'exécution, surpasser son maître.

Au reste, la pratique sans la théorie ne produit qu'une routine aveugle. Que de personnes tirent sans savoir le nom du coup qu'elles portent, ni d'où il dérive, tandis qu'il n'en est pas un dans les armes dont on ne puisse connaître l'origine et la méthode exacte de son exécution! La théorie basée sur de bons principes, est donc propre à faciliter et accélérer la perfection des armes.

Ruses contre ruses.

33.

L'art des armes, qui ne doit son origine qu'au besoin de la conservation individuelle et à celui de défendre son pays, ne doit être employé que dans ce dernier cas, et dans le premier, dans une circonstance telle, que l'on n'ait ni le temps ni les moyens d'invoquer les lois établies pour punir les offenses et les injures, et qu'on soit dans l'alternative d'être blessé ou de périr, si l'on ne prend le parti de repousser la force par la force.

Nous allons donner quelques avis qui doivent toujours être présens à l'esprit de ceux qui veulent mettre en pratique tout ce que nous avons dit.

Celui qui sait faire des armes ne doit pas se laisser emporter à une ardeur inconsidérée, et oublier les bons principes qu'on lui a enseignés. Il ne faut jamais porter un coup à son adversaire sans prévoir le danger où l'on s'expose d'être prévenu, ou de frapper en même temps. On ne saurait trop recommander la prudence.

Il faut se méfier de l'ennemi, et ne pas le craindre.

Celui qui craint est à moitié battu.

Il faut être en mesure pour porter une botte.

Quand on rompt la mesure, il faut toujours être bien couvert, en tenant son épée devant soi.

On peut rompre la mesure, si l'on n'est pas sûr de parer; mais il faut avoir l'épée en ligne et prête à parer.

Il ne faut point entrer en mesure sans être prêt à parer, parce qu'on peut être surpris sur ce temps.

On doit faire peu de feintes dans une affaire sérieuse, ainsi que des temps marqués, des appels et des attaques. Ces mouvemens se font dans un assaut, en prenant ses précautions pour ne pas être surpris sur les temps, et dans le but d'acquérir la sûreté de la main, la légèreté et l'adresse.

Il ne faut point confondre le relèvement du corps après un coup tiré, avec rompre la mesure.

Si l'adversaire rompt la mesure sur une attaque, il faut le poursuivre vivement, mais avec prudence.

Quand il rompt la mesure de lui-même, il faut se méfier de ses desseins, parce qu'il a l'intention de tendre un piége.

Les battemens d'épée peuvent se faire en mesure, mais avec précaution, pour ne pas être touché sur ce temps ; car hors de mesure, ils seraient sans effet, puisqu'après avoir ébranlé son fer, on serait trop éloigné pour porter la botte.

Les plus petits mouvemens et les parades les plus simples ont toujours un effet plus sûr.

L'épée de l'adversaire ne peut être dehors et dedans les armes à la fois ; celui qui joint l'épée le second, a le choix.

Pour éviter les coups fourrés, on ne détache jamais de botte sans sentir l'épée de l'adversaire.

La sûreté est de ne porter une botte que quand l'adversaire est occupé d'un mouvement, et qu'on s'est assuré de son épée.

La meilleure de toutes les attaques est, sans con-

tredit, le coulement d'épée, parce que le mouvement en est court et précis, et qu'il détermine l'ennemi à agir, sans quoi il est touché ; mais il exige des précautions, et surtout celle d'être bien couvert.

Si l'ennemi se découvre avec intention, il faut savoir saisir ce temps marqué, mais aussi se méfier de lui.

Quand on pare ou que l'on porte des bottes, il faut effacer les épaules, mais moins aux coup et parade de tierce, qu'à ceux de quarte.

Quand l'ennemi pare au dedans des armes, il découvre le dehors, et quand il pare au dehors, il découvre le dedans ; il faut tâcher d'en profiter.

On doit toujours être bien en garde devant son adversaire, et ne pas négliger sa position après avoir touché.

Si l'ennemi force l'épée, il faut dégager.

Après un coup tiré, il faut se relever vivement en garde.

Il ne faut marquer aucun temps inutile, pour éviter d'être touché en les exécutant.

Il faut feindre d'appréhender une entreprise, pour inspirer de la confiance à l'adversaire, qui s'oubliera et fera beau jeu.

Lorsqu'on est en garde, il faut que tous les mouvemens soient opposés à ceux de l'ennemi.

L'habileté consiste à cacher son dessein et à découvrir celui de l'adversaire pour en profiter.

On doit s'attacher à rester de pied ferme, à marcher et reculer à propos.

A des gardes hautes, il faut s'attacher à tirer des coups de dessous.

Aux gardes de poignet bas avec la pointe haute, il faut s'attacher à tirer le long de la lame du fort au faible, à marquer des feintes de tierce et de quarte, battemens d'épée et coupés sur pointe.

Dans une affaire sérieuse, on ne doit tirer que des coups droits et simples qui garantissent par l'opposition, les reprises de main, les temps certains. Il faut employer les parades simples, celles du cercle et du demi-cercle, et plus souvent celles des contre de quarte et contre de tierce, qui sont les plus avantageuses. Il faut avoir attention de ne se remettre en garde que hors de la mesure, l'épée devant soi, afin d'être en défense contre toute espèce d'attaque.

On doit faire attention au choix des armes, à leur poids, à leur longueur et à l'égalité du terrain. Il faut éviter qu'il soit glissant, qu'il s'y trouve des ornières, des pierres, des racines d'arbres et des fossés devant, derrière ou sur les côtés, et prendre garde d'avoir le soleil en face.

Il faut combattre avec sang-froid et hardiesse, sans ménagement comme sans colère.

Sans ménagement, parce que souvent celui que vous ménagez ne tient pas compte de votre générosité. Il profite de votre abandon. Tant qu'il a l'épée à la main, il faut s'en méfier.

Sans colère, parce qu'elle donne de la précipitation et ôte le jugement.

L'habitude des armes doit faire distinguer si l'ennemi veut attaquer ou se défendre; dans le premier cas, il faut s'apprêter à parer et riposter vivement; dans le second, il faut cacher ses desseins, et ne pas

trop se découvrir dans ses mouvemens. Pour s'assurer de la victoire, il faut plus combattre de la tête que de la main.

Il est des personnes qui emploient différentes ruses pour toucher leur adversaire; ayant dans un assaut épuisé le secours des feintes et appels, elles parlent, chantent ou font des grimaces pour chercher à détourner l'attention, et profiter de ce moment pour porter leurs coups. Ces ruses ne sont pas reçues chez les Français, et ne sont nullement à craindre pour celui qui possède la connaissance des armes.

On rencontre quelquefois des hommes qui, n'ayant aucune expérience des armes, s'engagent dans une affaire sérieuse sans en prévoir le danger, et, sur le terrain, fondent sur leur adversaire avec une témérité qui devient quelquefois de la colère, et lui portent avec précipitation des coups redoublés, en tenant le bras raccourci. Cette manière de combattre a toujours passé pour être dangereuse, en ce qu'il est difficile de parer les trois ou quatre premières bottes; mais si l'on veut faire attention à parer avec sang-froid tous ces coups, par les parades de prime et de seconde, en rompant la mesure s'il en est besoin, on verra bientôt l'homme tirant à bras raccourci, se fatiguer au point de ne pouvoir plus se défendre, et livrer une victoire facile. On peut encore, dans ce cas, parer du demi-cercle en s'assurant de son épée, et lui porter quarte. On doit voir par-là qu'il ne serait pas difficile de vaincre un tel adversaire, quand on a sur lui l'avantage de posséder les armes.

Enfin, si, par malheur, en combattant, l'épée

échappe de la main, et que l'adversaire cherche à vous frapper lâchement, il ne faut point encore désespérer de son salut; on doit rompre devant lui à grands pas, le bras droit tendu, les doigts allongés pour écarter son fer et tâcher de lui échapper; ou bien, au moment qu'il plonge le coup, il faut volter et s'élancer aussitôt sur lui, car, dans les grands dangers, il faut employer des moyens désespérés.

Pour réussir dans toutes les circonstances, il faut acquérir une grande supériorité dans les parades, et posséder la souplesse, la légèreté de main, le jugement et le coup-d'œil, qui font décider un coup et l'exécuter comme un éclair.

Observations sur la manière de donner et prendre leçon.

34.

Donner des leçons sur l'art de l'escrime, c'est enseigner tous les principes de cet art, depuis les mouvemens les plus simples jusqu'à ceux les plus compliqués. Prendre leçon, c'est pratiquer, d'après les démonstrations et sous la surveillance d'un maître, toutes les positions, marche, retraite, engagemens, dégagemens, bottes, coulé, coupé sur pointe, feintes, etc., et généralement tous les détails de chaque coup et de chaque position, afin d'en comprendre parfaitement le mécanisme, et les répéter tellement, qu'on acquière la force, la souplesse, l'adresse et la vivacité d'où dépend la réussite de tous les coups d'armes.

Ce n'est pas l'affaire d'un jour, que de se rendre

habile dans cet exercice ; on ne peut le devenir que par une pratique longue et constante, soutenue par la mémoire, la docilité, la patience et l'intelligence. Les premières leçons sont les plus rebutantes, parce qu'on ne les prend que sur le plastron du maître ; mais aussi elles sont les plus intéressantes, en ce qu'elles affermissent sur les premiers principes, qui font la base des armes.

Avant de commencer un élève, le maître doit étudier son caractère et ses moyens physiques ; sa vue, sa taille, la longueur du tronc et des jambes, sa vivacité et sa souplesse doivent être l'objet de ses observations. Il ne peut exiger de développemens qu'au fur et à mesure que l'habitude et l'exercice le lui permettront. La nature n'a pas doué tous les hommes des mêmes qualités : les uns ont une vivacité qu'il faut contenir, les autres une mollesse qu'il faut ranimer ; d'autres ont la conception plus ou moins lente. Ce n'est donc qu'en étudiant les moyens physiques et moraux que l'on peut faire un bon élève ; et l'on ne saurait apporter trop de soins et de ménagemens dans l'enseignement d'un art qui influe d'une manière positive sur la destinée d'un homme, dans quelque état que le hasard l'ait placé.

On doit commencer par mettre l'élève dans la première position indiquée au salut, et sans lui donner de fleuret ; de cette position, on le fait passer à la position de garde ; étant en garde, on lui apprend à marcher à petits pas, la jambe droite la première, et à rompre à plus grands pas, en commençant à reculer la jambe gauche, les deux pieds toujours bien en ligne ;

les genoux pliés comme il est dit, le corps effacé et les bras bien soutenus dans leur position respective. Lorsqu'il entend ces différens mouvemens, on lui met le fleuret à la main ; on lui enseigne la manière de le tenir, et on lui fait répéter ce que nous venons de dire, en lui apprenant à engager et dégager, ce que c'est que la mesure, combien sa connaissance est utile, et sa division en trois temps, qui sont l'arrêt, la marche et la retraite : lui faire observer la position du pied gauche, qui est très-essentielle ; les écoliers ayant ordinairement la mauvaise habitude de lever le talon gauche dans tous les mouvemens. Quand il est ferme sur ses pieds, lui faire rapprocher la jambe droite près de la gauche ; lui faire tendre les jarrets, pour le faire ensuite remettre en garde en lui faisant plier les genoux ; lui apprendre à s'allonger d'abord peu, et ensuite davantage ; le faire rester sur ce temps pour rectifier sa position ; lui faire connaître les raisons qui obligent à tendre le jarret gauche, à avoir le pied gauche bien à plat sur le sol, à bien soutenir le corps et le bras droit ; le faire relever en garde, en pliant d'abord le jarret gauche, dont le genou doit revenir perpendiculaire à la pointe du pied, et lui démontrer l'utilité de lever le bras gauche en même temps pour aider le relèvement du corps. Lorsque l'élève sait se mettre en garde, marcher et rompre, engager et dégager, et le mouvement de l'extension, il faut lui apprendre le salut d'armes, afin qu'il puisse le pratiquer chaque fois qu'il commence sa leçon.

Viennent ensuite les appels, attaques et battemens d'épées simples, les bottes et les parades. Après cela,

on lui apprend à tirer le mur, exercice qu'on ne saurait trop pratiquer, parce qu'il procure l'aplomb et la légèreté de la main. On lui démontre ensuite les feintes simples.

Une fois que l'élève possède bien tous les principes appris sur le plastron, on lui enseigne le jeu double. Viennent alors les engagemens et dégagemens forcés, les appels, attaques et battemens d'épée doubles, les coupés sur pointe, les coulés sur le fer, les parades des contre de quarte, contre de tierce, du demi-cercle et du cercle, et les feintes doubles. C'est alors qu'il tire et pare le mur par des parades doubles qui lui délient le poignet. On lui enseigne aussi le désarmement, le forcement ou liement d'épée, le coup de fouet, la reprise de main, les temps marqués et à prendre, et généralement tous les mouvemens qui font partie de l'art des armes.

Lorsque l'écolier pratique tout ce que nous venons de dire, on lui apprend à tirer et à parer toutes feintes. Cet exercice doit être une des parties les plus essentielles de son instruction. Il lui apprend le fin des armes, et le met à même, lorsqu'il l'a pratiqué long-temps, de faire assaut avec avantage.

Faire assaut est la dernière chose que l'on doive lui permettre, et encore avec ménagement. S'il n'est pas sûr de ses positions, s'il n'a pas acquis, par une longue pratique, toutes les qualités qui constituent un tireur, il y contractera des défauts essentiels et des habitudes vicieuses que rien ne peut plus corriger. C'est un des vices de l'enseignement des régimens; le désir de faire promptement des tireurs fait naître une précipitation

telle qu'avant que l'élève ait trois mois de leçons, on lui permet de faire assaut, ce qui lui donne un jeu large et l'habitude à de grands mouvemens. Une fois cette habitude prise, il lui est bien plus difficile de la corriger que d'apprendre à faire des armes, s'il en ignorait encore les premiers élémens.

Des facultés nécessaires dans les armes.

35.

Pour devenir habile dans l'art de faire des armes, il faut posséder cinq facultés essentielles, qui sont: le sentiment d'épée, le coup-d'œil, le jugement, la vîtesse et la précision. Les unes dépendent de la nature, les autres s'acquièrent par l'exercice.

La première fait connaître, par la jonction des épées, la position où l'on se trouve devant l'ennemi;

La seconde sert à deviner ses desseins;

La troisième, à déterminer promptement les attaques et les défenses;

La quatrième, à exécuter vivement les coups que le jugement a décidés;

Et la cinquième, à posséder la justesse nécessaire à l'exécution.

Pour posséder le sentiment d'épée, il faut s'habituer à tenir l'épée dans la main sans trop la serrer; car la force, dans ce cas, la rend insensible au point de ne sentir l'épée que par un forcement. Quand on a cette faculté, le plus léger mouvement de l'adversaire est senti, et on distingue de suite le côté où l'on est engagé; elle est le fruit d'une longue pratique.

Le coup-d'œil, aussi rapide que l'éclair, fait discerner les coups et les desseins de l'ennemi ; la pensée, aussi prompte que lui, fait que le jugement décide de suite le parti que l'on peut tirer des mouvemens de l'adversaire et le point où l'on doit le toucher ; la main s'apprête à l'exécution, et la vîtesse la fait réussir. Le coup-d'œil et le jugement sont des dons de la nature ; mais ils se perfectionnent par l'exercice. La vîtesse et la précision s'acquièrent par une pratique soutenue, et sont le fruit d'une longue expérience.

Ces qualités sont indispensables pour atteindre à la perfection des armes. Un grand moyen pour y parvenir, est de raisonner tous les coups admis, d'apprendre à en connaître tous les avantages et les dangers, afin d'être à même de faire, dans l'occasion, le choix de ceux qui sont les plus certains et les moins hasardés, et dont les suites sont moins dangereuses.

Les maîtres qui ont reconnu dans leurs élèves des dispositions heureuses et un goût décidé pour les armes, doivent aider leur conception dans l'intelligence de tout ce qu'ils leur démontrent, en en raisonnant le mécanisme, et leur en faisant connaître les causes et les effets. Pour savoir ce qu'ils doivent attendre d'un mouvement, il est indispensable de leur apprendre de quelle manière agissent, suivant les circonstances, les ressorts du poignet droit, du bras, de la tête, du corps, des cuisses, des jarrets et du coude-pied gauche surtout ; on ne saurait être trop persuadé de la nécessité que le talon gauche pose bien à plat sur le sol dans tous les mouvemens, sans cela l'équilibre est perdu, le jarret gauche ne se tend pas,

et le corps tombant en avant ôte à l'avant-bras la liberté d'agir librement.

Pour que l'homme puisse se déployer promptement et avec légèreté, et diriger ses coups avec adresse, il faut toujours qu'il soit d'aplomb sur ses hanches, que les ressorts de son individu jouent avec souplesse et rapidité les uns après les autres, et produisent un mouvement aussi prompt que l'éclair : il doit commencer par le talon gauche, le jarret et la hanche; le bras gauche formant balancier descend, et chasse en avant l'épaule droite et le bras droit; la saignée se déploie plus ou moins, l'avant-bras dirige le poignet, qui, par le serrement des doigts sur la poignée de l'arme, en conduit la pointe au corps de l'adversaire, en même temps que le pied droit, emporté par l'inclination du corps, se porte en avant pour le soutenir. C'est encore par la partie gauche que doit commencer l'action du relèvement en garde, que la partie droite doit exécuter la dernière, et par suite de la cohérence des parties de gauche, qui, entraînant le corps en arrière, aident la jambe droite à se relever.

C'est ainsi que l'élève, connaissant l'avantage d'un mouvement fait d'une manière plutôt que d'une autre, s'attachera à le pratiquer ainsi, et y parviendra, par la raison qu'on fait beaucoup mieux ce qu'on comprend bien.

Résumant donc les qualités essentielles qui doivent distinguer celui qui a acquis une grande habileté sous les armes, nous trouverons qu'elles sont le véritable honneur, qui nous met à même de discerner les occasions où nous devons employer notre talent, le coup-

d'œil, le jugement, la vîtesse, la précision et le sentiment de l'épée, si utile dans un assaut ou dans une affaire sérieuse, et la prudence, qui nous engage à ne pas compter tellement sur notre adresse, que nous nous croyions invincibles.

Nous ne parlons pas de la bravoure ni de la générosité envers un adversaire malheureux ; ces vertus sont naturelles aux Français, et nous n'écrivons que pour ceux qui savent concilier l'honneur des armes avec le repos et l'intérêt de la société dont ils deviennent l'appui en s'opposant à ces querelleurs audacieux qui, fiers de leur adresse, insultent toujours ceux qu'ils croient moins habiles qu'eux, et devraient être repoussés par leurs compatriotes, pour faire de leurs armes et de leur talent un autre usage que celui que prescrivent les lois, l'honneur et la sûreté de leur patrie.

Règles à observer dans une Salle d'Armes.

36.

Comme chaque maître établit, selon ses idées ou ses connaissances, qui sont plus ou moins étendues, les règles d'honnêteté et d'égards que l'on se doit réciproquement, pour plus d'uniformité, nous allons donner celles que l'on doit observer dans une académie d'armes :

1° L'on ne doit point jurer dans la salle ;

2° On n'y chante point de chansons indécentes ;

3° On n'y plaisante point, attendu que les suites en

sont ordinairement fâcheuses, et que cela peut troubler l'ordre et les personnes qui prennent leçon ;

4° Ne point railler personne sur le fait des armes ;

5° Ne point tirer l'épée dans la salle ;

6° Ne point faire des armes l'épée au côté ;

7° Ne point faire des armes sans être ganté ;

8° Ne point troubler ceux qui font des armes ;

9° En tirant, ne point redresser le fleuret en appuyant le bouton à terre ;

10° Ne point faire des armes lorsque l'on se sent pris de vin ;

11° Ne point boire ni fumer dans la salle ;

12° Faire politesse aux étrangers qui se présentent honnêtement, leur offrir des fleurets d'après l'agrément du maître, et faire des armes avec eux s'ils le désirent ;

13° Les fleurets cassés sont pour le compte des personnes de la salle qui les auront présentés aux étrangers pour faire assaut ;

14° Les fleurets qui sont cassés par les écoliers d'une même salle, seront payés par celui entre les mains duquel le tronçon sera resté ;

15° Lorsqu'en faisant des armes on fait tomber le fleuret de son adversaire, il faut le ramasser promptement et le lui remettre avec politesse ;

16° Ne point faire des armes sans avoir un masque sur la figure ; dans le cas contraire, il faut éviter de tirer haut, de crainte de se donner des coups de bouton dans les yeux. Si par malheur on frappait au visage, celui qui donne le coup doit faire des excuses à l'autre ;

17° Les écoliers reçoivent leçon les jours ouvrables; les fêtes et dimanches la salle doit être fermée ;

18° L'écolier doit payer les fleurets qui se cassent lorsqu'il s'exerce contre le maître ou le prévôt de la salle.

Observations sur l'escrime que l'on pourrait pratiquer à cheval.

37.

Les principes de l'escrime à pied peuvent se mettre en pratique à cheval. On peut faire tous les mouvemens d'épée, les feintes et les parades; mais le cavalier a un sabre qui pèse trois fois autant qu'une épée. Il convient donc de l'accoutumer insensiblement à manier une arme qui ait le même poids que celle avec laquelle il doit combattre.

La forte épée dont notre grosse cavalerie est armée actuellement, est la même dont se servaient les anciens.

En Allemagne, et surtout aux académies de Gottingen, les jeunes gens qui se destinent à l'art militaire, apprennent l'escrime de la pointe avec le fleuret; ensuite ils mettent les mêmes principes en pratique avec des épées et des sabres mouchetés. Le poignet, de cette manière, s'accoutume à manier une arme qui a le même poids que le sabre.

Autrefois, en France, on enseignait l'espadon avec de grands bâtons de cornouiller, qui avaient le même poids que le sabre; ces bâtons étaient montés snr des

paniers pour garantir le poignet; cette leçon avait l'avantage de le fortifier, et d'accoutumer le cavalier à manier son sabre. Ce défaut d'habitude est un grand vice dans la manière d'enseigner l'escrime à la cavalerie.

Il faut, pour y remédier, lorsque l'homme connaît sa position, ses parades, ses feintes, qu'il sait marcher, rompre, attaquer et opposer, qu'il soit exercé à manier un sabre moucheté, ou un bâton de la longueur et pesanteur d'un sabre; que cette leçon lui soit donnée à cheval, et que de pareils sabres courbes ou bâtons soient faits pour les troupes légères.

PRINCIPES DU MANIEMENT DU SABRE,

Mis en usage dans plusieurs régimens de cavalerie, extrait d'un Manuel imprimé à Hambourg en 1812.

38.

On placera les hommes sur une ligne ayant un intervalle de trois pas entre chaque cavalier, tenant dans la main gauche un sabre de bois, comme il est dit plus haut, de la longueur et du même poids que celui d'ordonnance, la lame touchant la cuisse, la main gauche à hauteur et appuyée à la hanche gauche, la main droite sur le côté.

On commandera: *Sabre à la main*. Deux temps.

1er. Saisir de la main droite le sabre à la poignée, le tirer de la main gauche d'environ six pouces.

2e. Tirer vivement le sabre en faisant passer la lame le long du bras gauche; appuyer le dos de la lame au défaut de l'épaule droite, le poignet sur le haut de la cuisse droite, le coude en arrière.

On commandera ensuite : *Haut le sabre*, position du premier rang. Deux mouvemens.

1er. Elever l'arme perpendiculairement, le poignet à hauteur de l'épaule, tourner la main en tierce, le taillant à droite. Le plat de la lame en avant.

2e. Retirer l'épaule droite en arrière; baisser la lame, le bras demi-tendu, toujours la main en tierce. La pointe plus basse que le poignet. L'instructeur commandera ensuite : *Pointer en avant.*

A ce commandement, les cavaliers allongeront vivement le bras de toute sa longueur, et donneront successivement avec force, deux coups de pointe en avant.

Les deux coups de pointe portés, les hommes reviendront à la position de haut le sabre, position qui met à même de parer et de riposter. Après avoir fait exécuter plusieurs fois ce mouvement, on leur commandera de pointer à droite en suivant les mêmes principes, dirigeant la pointe du sabre à droite. Ils donneront deux coups de pointe, ensuite reviendront à la position de haut le sabre.

On commandera ensuite : *Pointer à gauche.*

Les hommes porteront la pointe de la lame à gauche, allongeront le bras et donneront deux coups de pointe. De cette position, on fera porter la pointe du sabre

en l'air et à gauche, le poignet à hauteur et près de l'épaule gauche pour donner le coup de revers. On commandera : *Coup de revers.*

Déployer avec force le bras de toute sa longueur, horizontalement de gauche à droite. Après avoir donné ce coup de revers, revenir promptement à la position de haut le sabre.

Ayant fait haut le sabre, on leur apprendra à parer le coup de tête ; ils élèveront le sabre le bras demi-tendu, le poignet un peu au-dessus de la tête, le tranchant de la lame en l'air, la pointe un peu en arrière et plus élevée que le poignet d'environ un pied. — Après avoir paré, ils reviendront à laposition de haut le sabre, et donneront un coup de pointe. Après avoir paré et riposté, donner le coup de revers ; il faut toùjours revenir à la position de haut le sabre, qui est la plus avantageuse pour attaquer et se défendre.

Lorsque les hommes sauront bien exécuter ces mouvemens les uns après les autres, on leur fera exécuter successivement un commandement, pointer en avant, à droite, à gauche, le coup de revers.

Et pour donner de la souplesse au poignet, on leur fera exécuter le moulinet.

On commandera : *Moulinet.*

Les cavaliers porteront le sabre à la position de la parade de la tête, feront tourner le sabre en arrière, en avant et sur les côtés, en élevant le poignet, baissant la pointe, le dos de la lame rasant les épaules, revenant toujours à la parade, donnant successivement des coups de pointe et des coups de revers. Ce mouvement n'a d'autre avantage que d'assouplir les bras

des hommes et leur donner plus de dextérité pour parer et riposter. Devant l'ennemi, il sert à donner un peu d'assurance aux militaires isolés lorsqu'ils se trouvent mêlés avec des tirailleurs ennemis ; mais il ne doit jamais être fait en ligne.

Lorsque des cavaliers devront combattre des lanciers, ils porteront le sabre vis-à-vis le milieu du corps, presque perpendiculairement; la main de quarte, le poignet droit au-dessus du gauche. Les cavaliers pareront quarte en arrondissant le poignet, les ongles en dessus pour les coups de lance qui seraient portés dans les armes, c'est-à-dire à la gauche du bras droit, et tierce en tournant les ongles en dessous pour les coups de lance portés sur les armes à droite du poignet droit. — Après avoir paré et détourné ainsi la pointe de la lance ; ils reviendront à la position de haut le sabre, pour donner un coup de pointe avec d'autant plus d'avantage qu'une fois arrivé corps à corps avec un lancier, son arme ne fait que l'embarrasser étant serré de près, ayant surtout le soin de le laisser à droite. C'est un homme mort ou vaincu.

Pour parer la baïonnette à droite, il faut prendre la position de haut le sabre, baisser le poignet, la main de tierce; la pointe du sabre en bas, tâcher de relever le coup ou le baisser en frappant dessus, donner un coup de pointe dans la poitrine du fantassin. Pour parer la baïonnette à gauche, prendre la position de haut les armes, baisser la pointe du sabre, la main de tierce, relever le coup et donner un coup de pointe.

Un cavalier démonté dans une affaire, connaissant bien ses parades, et qui ne perd pas la tête, peut faire

encore beaucoup de mal à l'ennemi : tenant son sabre de la main droite, de la main gauche il pare avec le fourreau les coups qui lui sont portés. Il frappe sur les jarrets des chevaux, sur la main de la bride des cavaliers, ayant soin gagner toujours la gauche de de son adversaire, il lui donne en passant un coup de pointe dans le bas-ventre, ou un coup de sabre sur le jarret du cheval. L'honneur soutient le courage des braves : tranquille dans les plus grands dangers, son sang-froid double son adresse; s'il succombe, c'est toujours avec honneur, lorsqu'il est intimement persuadé qu'il a rempli ses devoirs en faisant le plus de mal possible aux ennemis de l'Etat.

Les mouvemens du cheval obligeant le cavalier à changer ses coups et ses parades, il serait absurde d'établir d'autres règles et des principes d'escrime praticables dans ce cas. Il suffit de se familiariser avec ses armes, d'être ferme à cheval, le poignet devant soi; attaquer le premier, porter beaucoup de coups de pointe et peu de coups de sabre, c'est le moyen de n'être jamais blessé ou rarement, et de combattre avec avantage.

Pour acquérir cette assurance, si nécessaire à la guerre, il faut beaucoup pratiquer la sixième leçon, tourner son cheval à droite et à gauche, pointer et sabrer des têtes.

Les troupes légères, qui ont des sabres courbes, peuvent se servir de bâtons de cornouiller plus courts et plus gros, ou de sabres mouchetés. Plus le bâton est gros, et moins de mal il fait lorsque l'homme en est touché. Au surplus, pour prendre la leçon à cheval, on pourrait se couvrir d'un casque, mettre des

masques, gants et plastrons, ou corsets de toile rembourrés avec du foin.

On peut également porter des coups de pointe avec un sabre de hussard, en plaçant le sabre dans la main droite, de manière que le tranchant soit en l'air; dans cette position, on peut parer de la pointe ou du fort de la lame, et avoir la pointe au corps: un coup de pointe donné de cette manière, est très-dangereux; une fois que la pointe a dépassé la saignée du bras, toute parade devient inutile; l'ennemi est frappé s'il ne rompt lestement la mesure (1).

---

(1) Les Turcs sabrent très-bien, parce qu'ils s'exercent continuellement à faire usage de leurs armes. Lorsqu'ils sont parvenus à connaître toutes les parades, on leur donne la leçon des courses de tête et du schall.

Cette dernière leçon se donne avec beaucoup d'ostentation. On suspend à un arbre, ou à un poteau, un schall de mousseline plié en deux et mouillé. Le Mameluck arrive au galop, passe près du schall; il lui donne un coup de sabre en tirant le poignet à lui; il doit le couper en deux sans le toucher avec la main, et sans que le schall fasse un trop grand mouvement. On pourrait observer que cela tient à la qualité de la lame; quelques personnes pensent ainsi; mais je crois que l'instruction et l'adresse y entrent pour beaucoup.

On a vu des Mamelucks couper des têtes de petits buffles d'un seul coup de sabre; et des Français, qui se croyaient très-adroits, ne pouvoir, avec les mêmes sabres, les couper en trois coups.

On a vu également un Turc, chargé de couper la tête à dix-sept Arabes qui avaient volé des armes à l'armée française, donner un coup à faux sur la première tête, qui lui fit casser son sabre. Comme cet accident pouvait lui faire perdre sa place, et l'exposait en outre à une punition rigoureuse, ce Turc prit le

S'il est reconnu en principe que l'escrime est aussi nécessaire à la cavalerie que le maniement des armes à l'infanterie, parce que la cavalerie se bat continuellement avec le sabre, et se sert rarement de ses armes à feu, elle ne peut donc combattre avec succès si elle n'a pas la grande habitude de manier son sabre, d'être familiarisée avec cette arme, qui n'est dangereuse que dans la main de celui qui sait s'en servir.

Ce n'est pas l'étude d'un jour ; il faut que le cavalier, qui doit combattre corps à corps, partage son attention entre l'escrime et l'équitation, qui doit seconder les mouvemens du sabre. C'est cet accord parfait qui lui donne la facilité de se défendre. Le cavalier qui ne sait pas conduire son cheval, est déjà assez embarrassé, sans se servir de son sabre. L'équitation et l'escrime sont deux sciences indispensables à un cavalier.

Des personnes ont voulu innover, et introduire des principes peu analogues à nos usages, et même à l'adresse des Français. Tous ces grands mouvemens à cheval sont mal raisonnés ; ils sont la plupart impraticables, et ne peuvent s'exécuter sans déranger l'équilibre et l'assiette du cavalier, sans jeter les chevaux sur les jarrets, et sans rompre l'harmonie de l'équita-

---

briquet du caporal de l'escorte, qui était française, et coupa avec ce sabre les seize têtes en autant de coups, sans en manquer une. Ce fait est arrivé sur la grande place d'Alexandrie, en présence de plus de six cents Français. On peut donc dire, d'après cela, que l'adresse est la première qualité à acquérir dans le maniement des armes, et surtout des sabres de cavalerie.

tion : il faudrait encore examiner si ces parades sont avantageuses, si elles peuvent être faites avec les fortes épées et sabres actuellement en usage, et si elles peuvent être amalgamées avec la sixième leçon de l'ordonnance.

On a parlé de pointe, contre-pointe et espadon, sans dire de quelle espèce de sabre on se servira pour exécuter ces différentes parades : est-ce avec un sabre droit, est-ce avec un sabre courbe ? Corrigeons ce qui est mal, mais ne renversons pas des principes dont l'expérience a prouvé l'utilité. Oter à la cavalerie française l'usage du coup de pointe, c'est paralyser sa force, et la priver de l'avantage qu'elle a sur les troupes du Nord.

Si l'usage des coups de pointe est destructif en champ-clos, il n'est pas inutile à l'armée, et surtout pour un cavalier, qui peut s'en servir avec avantage sans être obligé de déranger sa position et risquer de perdre son équilibre. Au surplus, l'usage de la pointe a été reconnu avantageux depuis plusieurs siècles. Les Romains le pratiquaient avec succès, et une foule de leurs victoires sur les Parthes et les Daces, est due à cette manière de combattre. Végèce, dans son Traité *de Re militari*, soutient qu'il faut accoutumer les soldats à frapper plutôt d'estoc que de taille, parce que la taillade découvre celui qui s'en sert, étant obligé de lever le bras droit, tandis qu'au contraire l'estoc couvre toujours son homme et blesse l'ennemi avant qu'il puisse parer le coup ni même l'apercevoir.

A quoi bon vouloir abolir une méthode avantageuse que l'expérience des anciens et la nôtre ont consacrée,

qui se trouve en harmonie parfaite avec l'équitation, pour en produire une défectueuse, en ce qu'elle est contraire à la conservation des cavaliers, et qu'elle peut nuire à leur solidité à cheval?

Le goût de l'escrime est général en France depuis nombre d'années; on ne voit plus les hommes du peuple se battre dans les rues comme autrefois; ils vident leurs querelles l'épée à la main, avec autant de sang-froid qu'un Anglais en met à tirer le pistolet. Autrefois, en Angleterre, on se boxait par partie de plaisir.

Un recrue de l'année qui se battrait à coups de poing, serait méprisé par tous ses camarades.

Dans une grande partie de l'Allemagne, on ne peut, en se battant, porter un coup de pointe, sans, au préalable, en avoir fait la convention avec son adversaire. Mais chaque nation a ses goûts et ses usages, et ce qui plaît à l'une ne convient pas à l'autre.

Pour nous, qui nous distinguons particulièrement dans les arts d'exercice, nous devons chercher les moyens d'exécution les plus simples et les plus avantageux; et puisque notre adresse nous permet d'obtenir quelque prépondérance dans l'art de l'escrime, nous devons le pratiquer tant à pied qu'à cheval, afin de le perfectionner et de nous mettre à même de concourir à la sûreté de l'Etat, à la gloire de la nation, et pouvoir, quand les circonstances nous y forcent, défendre notre vie avec quelque avantage. C'est le vœu de l'auteur.

EXPLICATION DES PLANCHES.

39.

Planche 1re.

Figure 1re.

Elle représente un écolier qui va prendre la première leçon ; la main gauche tenant son épée sur la hanche gauche, la droite à la poignée, les pieds dans une fausse position.

Figure A.

Elle représente un fleuret. Le fleuret est une espèce d'épée qui a un bouton au lieu de pointe ; le bouton doit être enveloppé d'un cuir, afin que les bottes ne fassent point de mal ; on s'en sert pour apprendre l'art de l'escrime.

Figure B.

Elle représente un gant : on met un gant rembourré à la main droite, afin d'éviter les blessures que les angles du fleuret pourraient faire en tirant.

Figures C. C.

Elles représentent deux bâtons de cornouiller, montés avec des paniers assez grands pour contenir et couvrir la main ; on s'en sert pour s'habituer à manier les sabres de cavalerie ; le plus court est pour la cavalerie légère, parce qu'il approche davantage d'un sabre courbe.

Figure D.

Elle représente le plastron du maître : c'est une espèce de coussin de cuir, rembourré de crin ou de laine, en forme de devant de cuirasse ; on l'attache avec des courroies qui passent autour du cou et des reins.

Figure E.

Elle représente un masque : le masque se met pour se garantir des coups qui peuvent être portés au visage lorsqu'on s'exerce à l'art de l'escrime ; on peut blesser son adversaire en tirant mal, ou se faire blesser soi-même en relevant une botte mal parée.

Figure F.

Elle représente une sandale : la sandale est un soulier qui n'a qu'une demi-empeigne avec une forte semelle et point de talons ; on attache les tirans sur le coude-pied avec des courroies ; dans les académies d'armes, on ne se sert que d'une sandale pour le pied droit.

Planche II.

Figure II.

Elle représente un tireur en garde, la main de quarte.

Figure III.

Un homme en garde, la main de tierce.

Planche IV.

Elle représente un coup porté dans les armes, paré par quarte, et la riposte prête ; celui qui est fendu a la bonne position du bras droit et du gauche, les jambes et jarrets bien placés, le gauche tendu, la hanche cavée, pour ramener le haut du corps en arrière : son adversaire a fait une demi-retraite de corps et est prêt à riposter.

Planche V.

Elle représente un coup d'épée porté et touché, la main de tierce ; la parade est manquée.

Planche VI.

Un dégagement sur les armes.

Planche VII.

Un coup de seconde.

Planche VIII.

Un coup de quarte basse.

Planche IX.

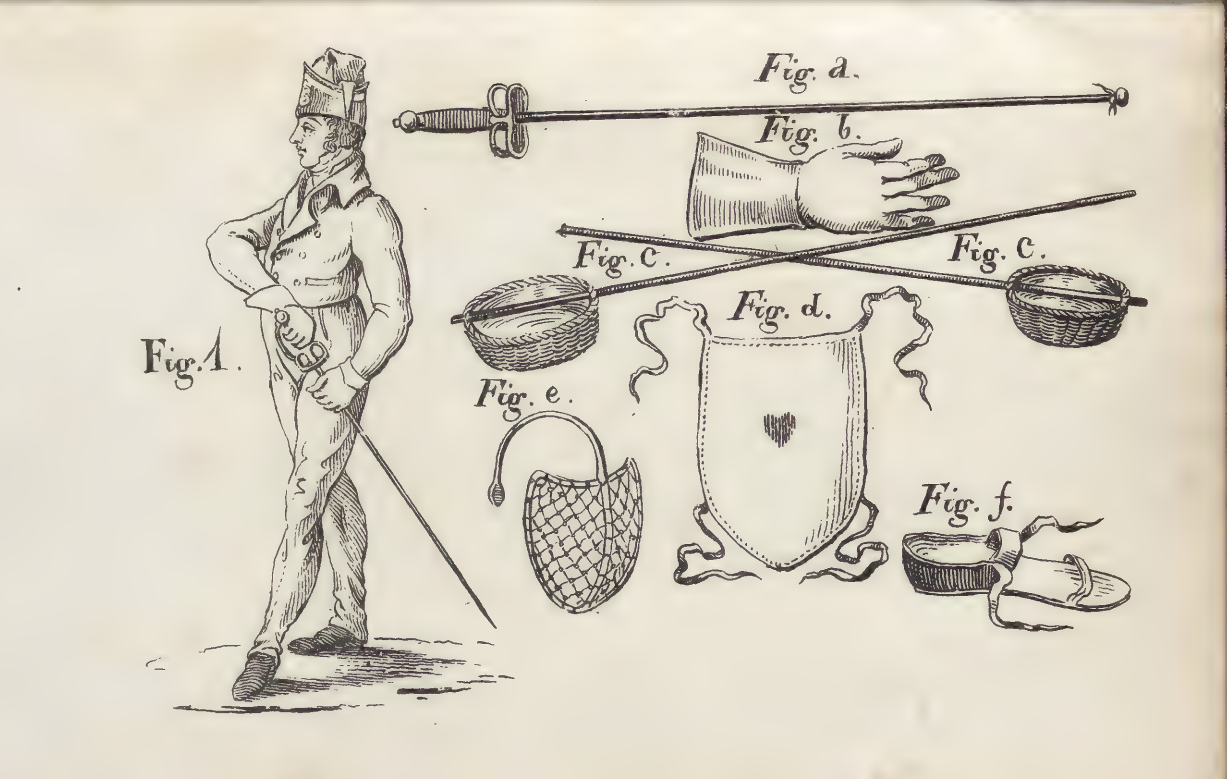
Battement d'épée ; quinte sur quinte ; le maître rentrant avec la main gauche l'épée de l'écolier dans la ligne.

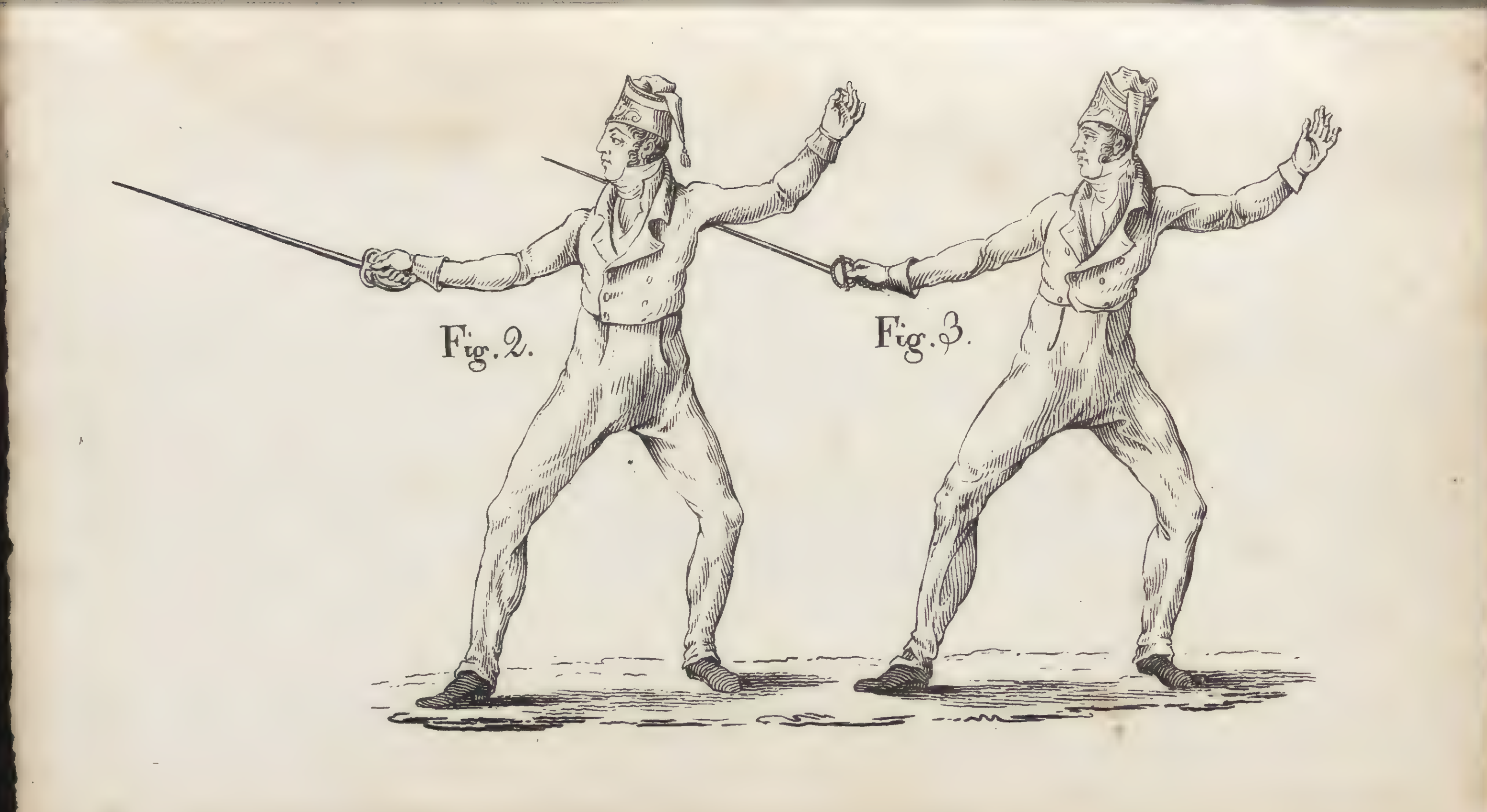
Il faut examiner les positions du corps, des bras et des jambes, dans les différentes figures : le jarret gauche est toujours tendu dans les mouvemens d'extension ; les yeux continuellement fixés sur ceux de l'adversaire.

TABLE
DES MATIERES.

FIN.

De l'Imprimerie de DEMONVILLE, rue Christine, n° 2.


Fig. a.
Fig. b.
Fig. c.
Fig. c.
Fig. d.
Fig. 1.
Fig. e.
Fig. f.


Fig. 2.
Fig. 3.

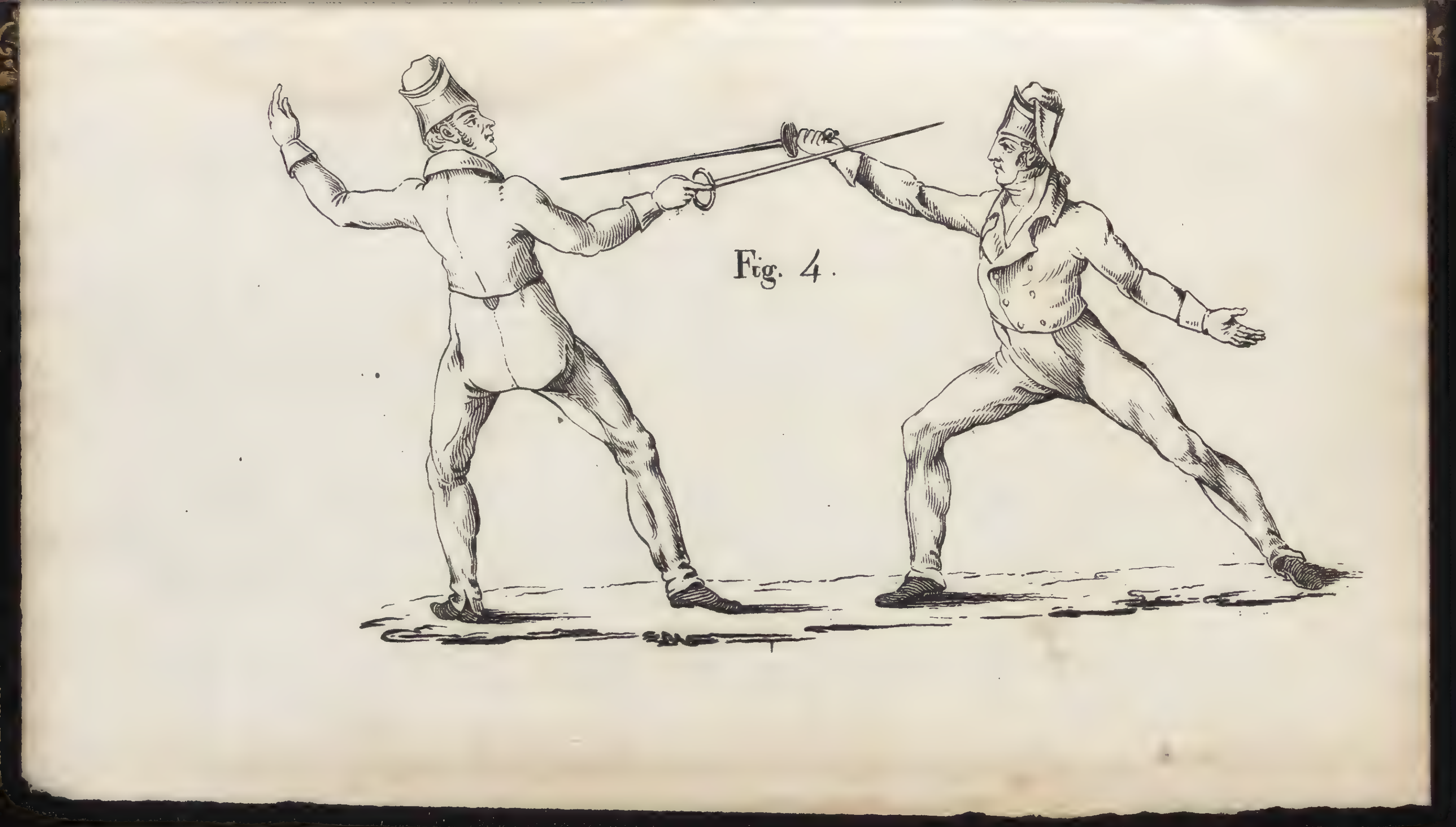


Fig. 4.

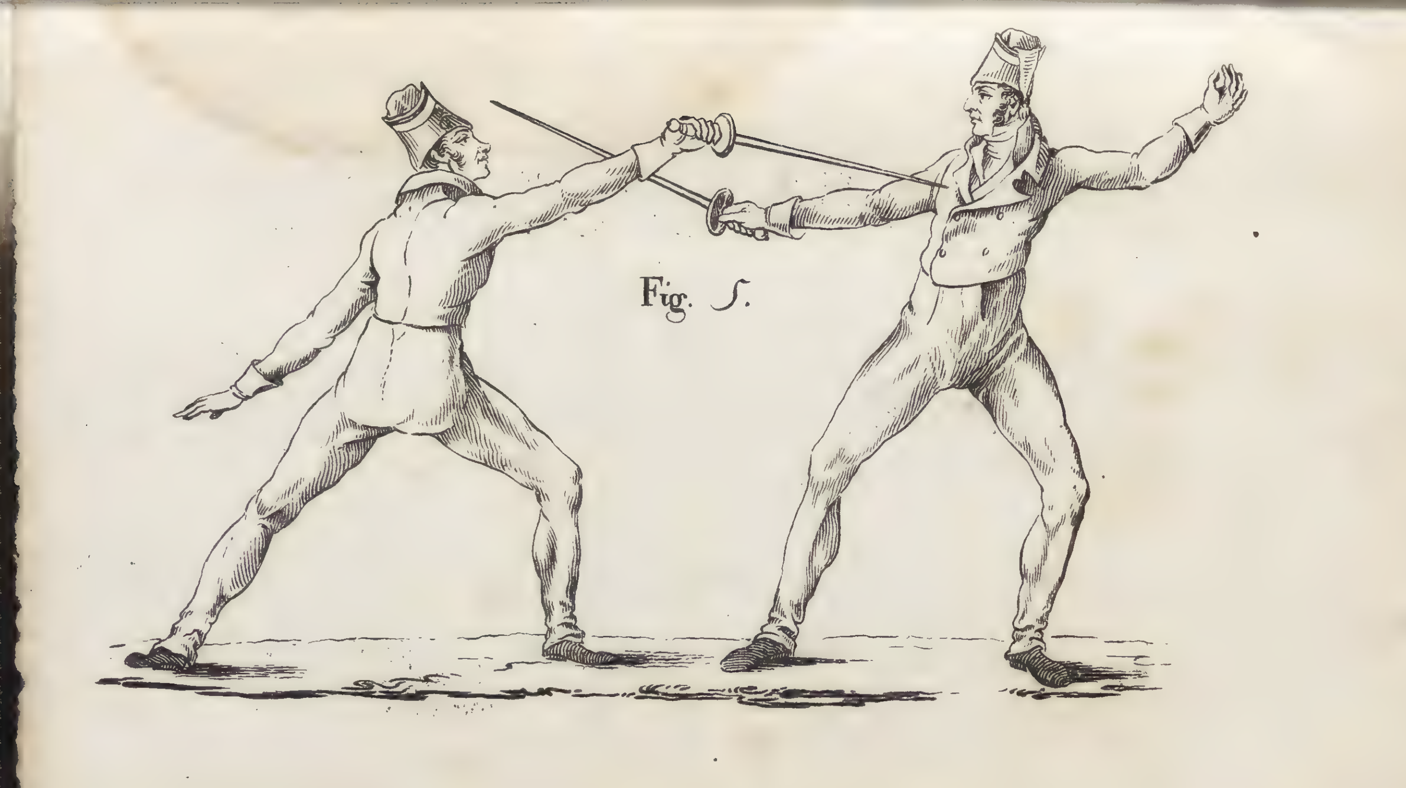


Fig. 5.

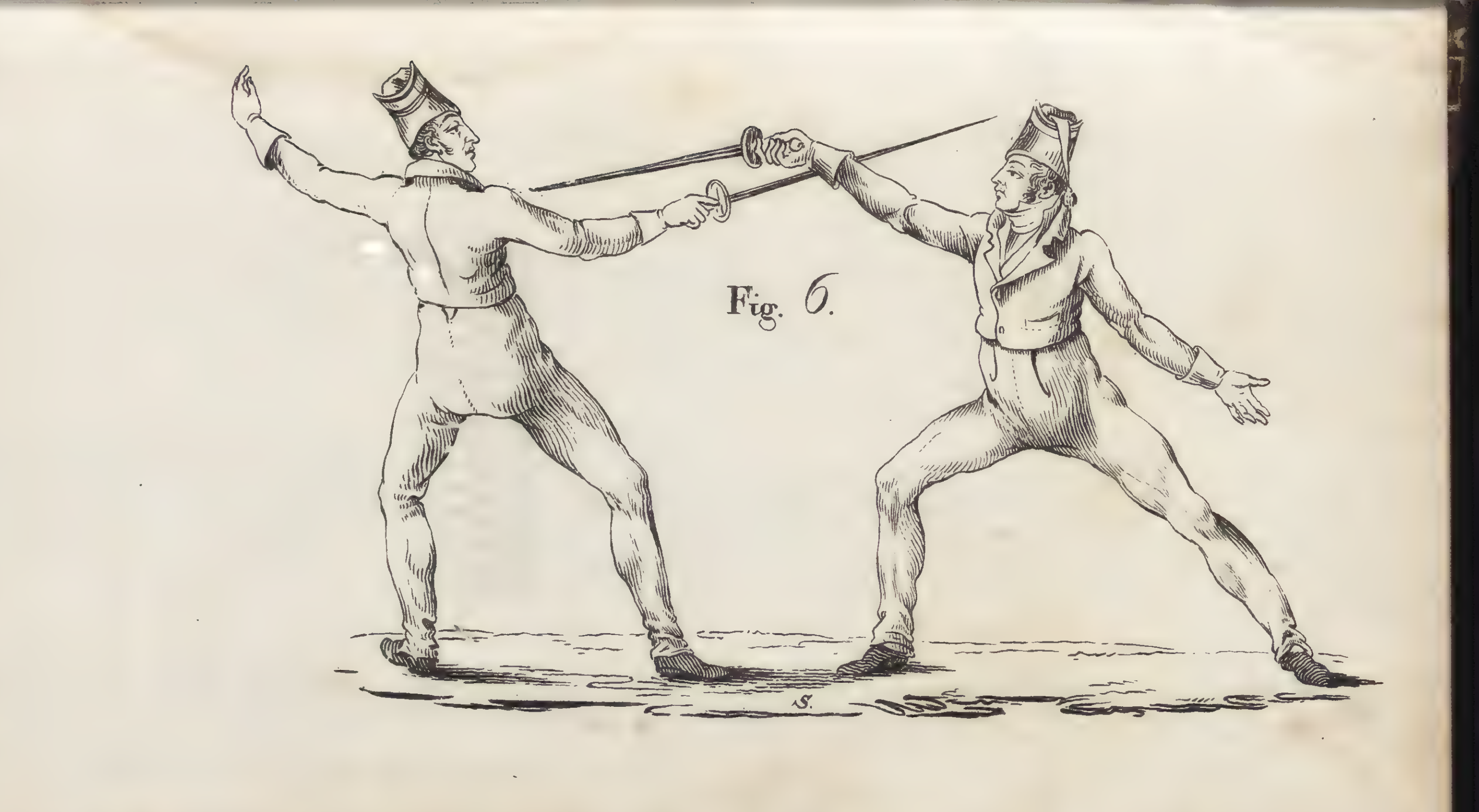


Fig. 6.

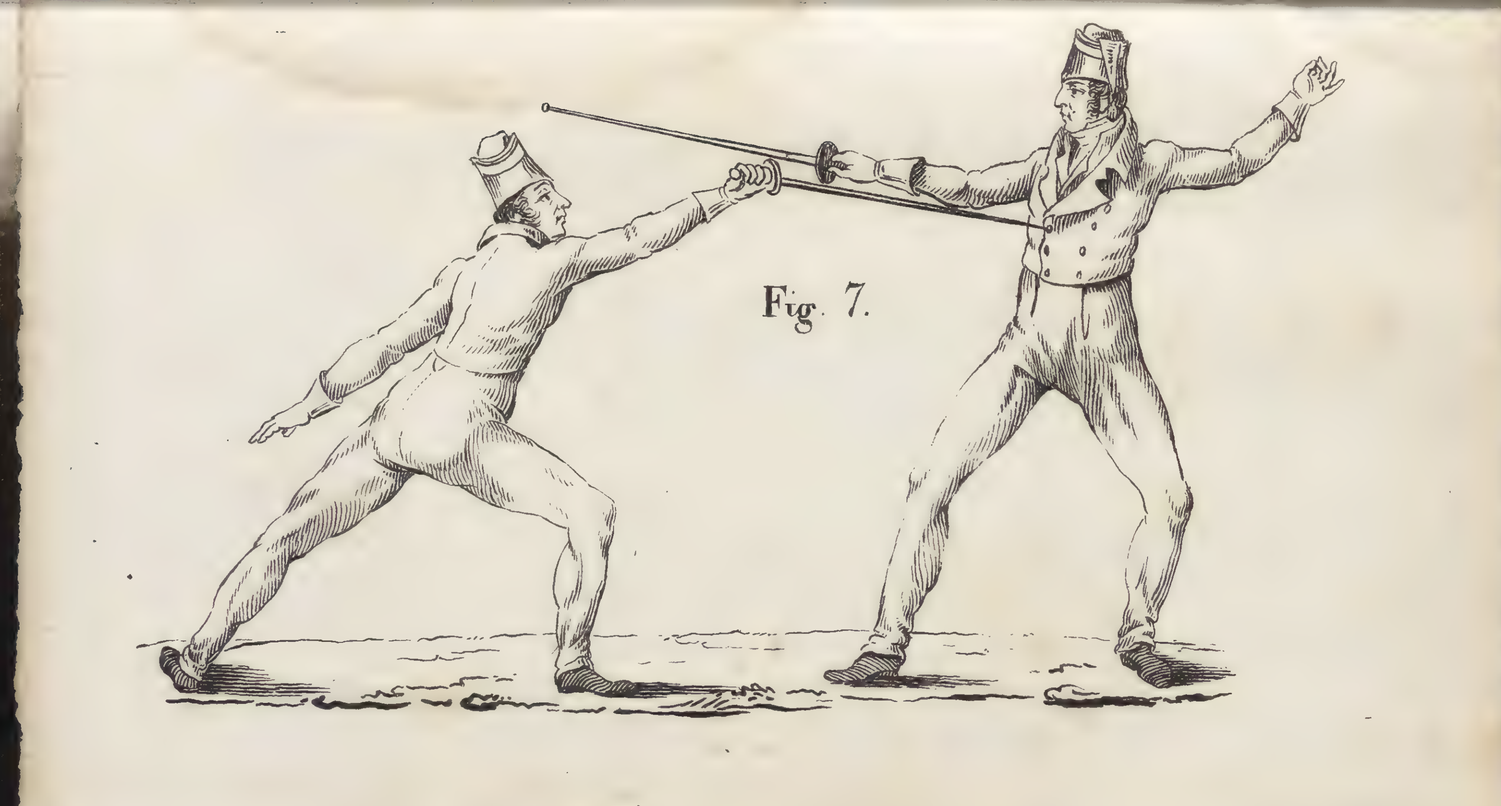
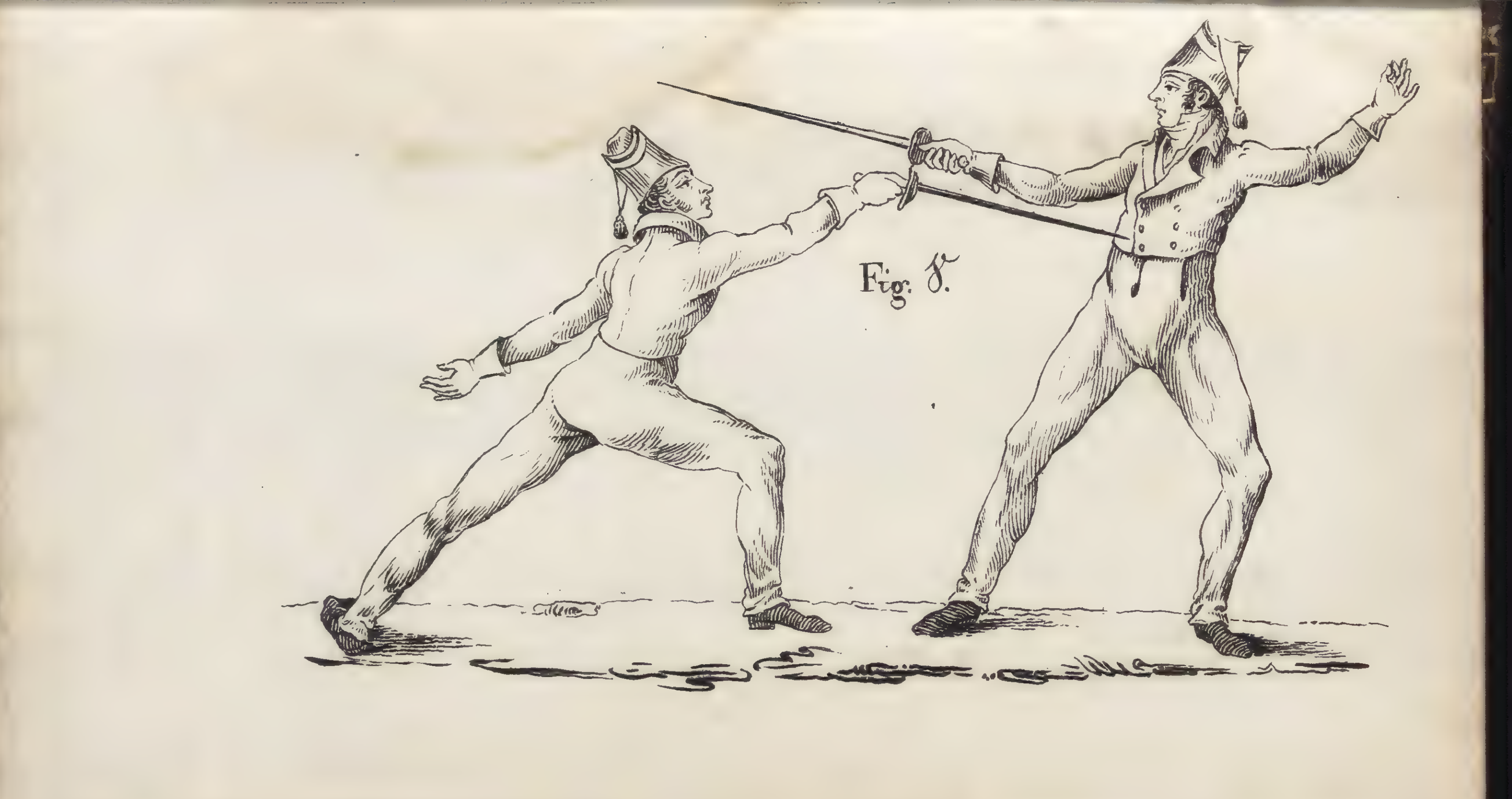


Fig. 7.


Fig. 8.

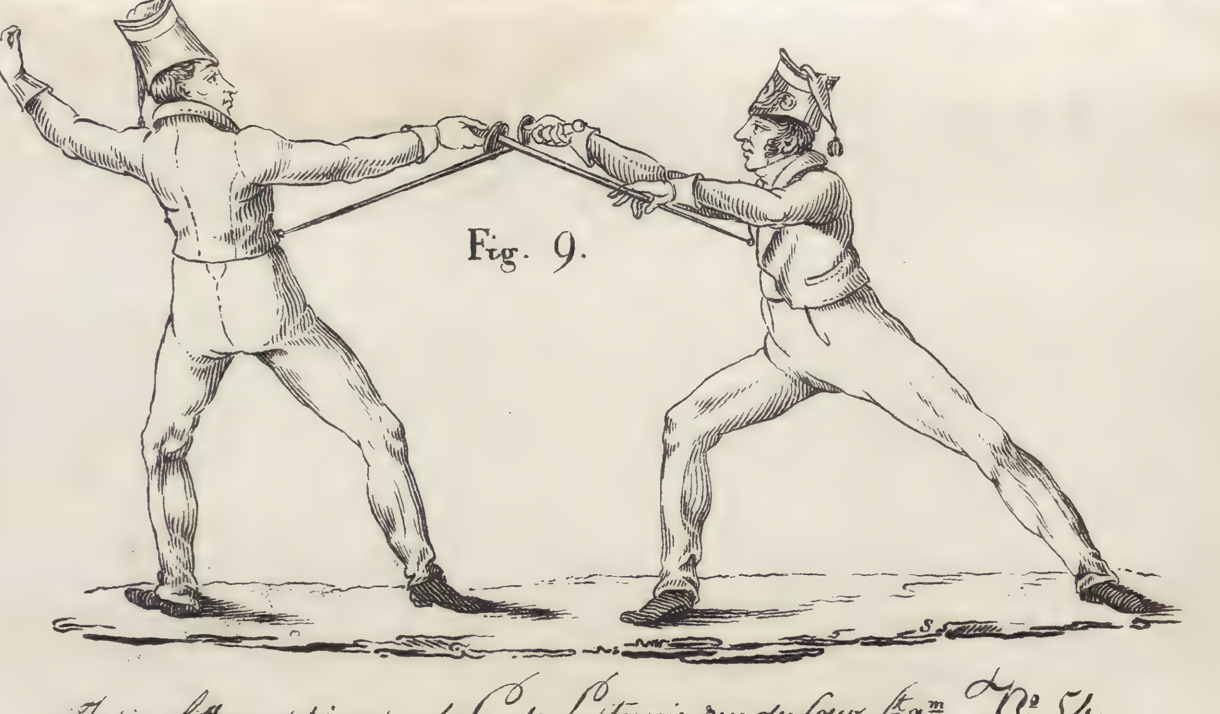


Fig. 9.

Impr.ie lithographique de C. de Lasteyrie rue du four S.t G.m N.o 54.

